

# Biblioteca Math do JavaScript

## Arredondamentos

`Math.round(x)`: Arredonda para o inteiro mais próximo -> `Math.round(4.6)` -> 5

`Math.floor(x)`: Arredonda para baixo -> `Math.floor(4.9)` -> 4

`Math.ceil(x)`: Arredonda para cima -> `Math.ceil(4.1)` -> 5

`Math.trunc(x)`: Remove a parte decimal -> `Math.trunc(4.9)` -> 4

## Mínimos e máximos

`Math.max(...valores)`: Retorna o maior número -> `Math.max(1, 10, 5)` -> 10

`Math.min(...valores)`: Retorna o menor número -> `Math.min(1, 10, 5)` -> 1

## Potência e raiz

`Math.pow(x, y)`: Potência (x elevado a y) -> `Math.pow(2, 3)` -> 8

`Math.sqrt(x)`: Raiz quadrada -> `Math.sqrt(9)` -> 3

`Math.cbrt(x)`: Raiz cúbica -> `Math.cbrt(8)` -> 2

## Aleatório

`Math.random()`: Número aleatório entre 0 (inclusivo) e 1 (exclusivo)

Exemplo: `Math.floor(Math.random() * 10) + 1`; -> Aleatório entre 1 e 10

## Trigonometria e Logaritmos

`Math.sin(x)`: Seno (x em radianos) -> `Math.sin(Math.PI/2)` -> 1

`Math.cos(x)`: Cosseno -> `Math.cos(0)` -> 1

`Math.tan(x)`: Tangente -> `Math.tan(0)` -> 0

`Math.log(x)`: Logaritmo natural (base e) -> `Math.log(Math.E)` -> 1

`Math.log10(x)`: Logaritmo base 10 -> `Math.log10(100)` -> 2

## Constantes úteis

`Math.PI`: 3.14159 -> pi

## Biblioteca Math do JavaScript

Math.E: 2.71828 -> Número de Euler

Math.SQRT2: 1.41421 -> Raiz quadrada de 2

Math.LN2: 0.693 -> Logaritmo natural de 2