

3.2.3 aritmética em javascript

Os programas JavaScript funcionam com números usando os operadores aritméticos .que o idioma fornece. Isso inclui + para adição, para subtração, * para multiplicação, / para divisão e % para módulo

(restante após a divisão). O ES2016 adiciona ** para exponenciação. Completo

Detalhes sobre esses e outros operadores podem ser encontrados no capítulo 4.

Além desses operadores aritméticos básicos, JavaScript suporta

operações matemáticas mais complexas através de um conjunto de funções e

Constantes definidas como propriedades do objeto de matemática:

`Math.pow (2,53) // => 9007199254740992`: 2 para o
potência 53

`Math.Round (.6) // => 1,0`: arredondado para o mais próximo
Inteiro

`Math.ceil (.6) // => 1.0`: arredondado para um número inteiro

`Math.floor (.6) // => 0,0`: Recupela para um número inteiro

`Math.abs (-5) // => 5`: valor absoluto

`Math.max (x, y, z) //` retorna o maior argumento

`Math.min (x, y, z) //` retorna o menor argumento

`Math.random () //` pseudo-random número x onde $0 \leq x < 1,0$

`Math.pi // ?`: circunferência de um círculo /
diâmetro

`Math.e // e`: a base do natural
logaritmo

`Math.sqrt (3) // => 3 ** 0.5`: a raiz quadrada de 3

`Math.pow (3, 1/3) // => 3 ** (1/3)`: a raiz do cubo de 3

`Math.sin (0) //` Trigonometria: também `Math.cos`,
`Math.atan`, etc.

`Math.log (10) //` Logaritmo natural de 10

`Math.log (100) /math.ln10 //` base 10 logaritmo de 100

`Math.log (512) /math.ln2 //` base 2 logaritmo de 512

`Math.exp (3) // math.e` cubado