



Constantes e Métodos da Classe Math mais Utilizados

Constante	Descrição
Math.E	Valor em double que é aproximadamente o número “e”, a base dos logaritmos naturais (aprox.: 2,718281828459045235360287)
Math.PI	Valor em double que é aproximadamente o número pi (π). (aprox.: 3,141592653589793)

Método	Descrição / Exemplo
<code>int Math.abs(int valor)</code> <code>long Math.abs(long valor)</code> <code>float Math.abs(float valor)</code> <code>double Math.abs(double valor)</code>	Retorna o valor absoluto (função módulo) do parâmetro valor . Se valor é positivo, retorna ele mesmo; se negativo, retorna o seu oposto. Ex.: <code>Math.abs(15)</code> retorna 15 <code>Math.abs(-4.56)</code> retorna 4.56
<code>int Math.max(int a, b)</code> <code>long Math.max(long a, b)</code> <code>float Math.max(float a, b)</code> <code>double Math.max(double a, b)</code>	Retorna o maior de dois valores a e b . O tipo do retorno é de acordo com o das entradas.
<code>int Math.min(int a, b)</code> <code>long Math.min(long a, b)</code> <code>float Math.min(float a, b)</code> <code>double Math.min(double a, b)</code>	Retorna o menor de dois valores a e b . O tipo do retorno é de acordo com o das entradas.
<code>double Math.pow(double a, b)</code>	Retorna a potência do valor a elevado ao expoente b (a^b). Ex.: <code>Math.pow(2.0, 10.0)</code> retorna 1024.0
<code>double Math.sqrt(double val)</code>	Retorna a raiz quadrada do parâmetro val informado. Ex.: <code>Math.sqrt(9.0)</code> retorna 3.0
<code>double Math.cbrt(double val)</code>	Retorna a raiz cúbica do parâmetro val informado. Ex.: <code>Math.cbrt(27.0)</code> retorna 3.0
<code>double Math.ceil(double val)</code>	Retorna o menor inteiro maior ou igual ao parâmetro val informado. Ex.: <code>Math.ceil(3.1415)</code> retorna 4 <code>Math.ceil(-3.1415)</code> retorna -3
<code>double Math.floor(double val)</code>	Retorna o maior inteiro menor ou igual ao parâmetro val informado. Ex.: <code>Math.floor(3.1415)</code> retorna 3 <code>Math.floor(-3.1415)</code> retorna -4
<code>double Math rint(double val)</code>	Retorna o valor double que é mais próximo do valor do parâmetro val e igual a um inteiro.
<code>long Math.round(double a)</code> <code>int Math.round(float a)</code>	Retornam o valor long ou int mais próximo do valor do parâmetro val , arredondado. O tipo do retorno é de acordo com o tipo das entradas.
<code>double Math.random()</code>	Retorna um valor positivo, maior ou igual a 0.0 e menor que 1.0, escolhido “pseudo-randomicamente”. Ou seja, “sorteia” um número aleatório.
<code>double Math.log(double val)</code> <code>double Math.log10(double val)</code>	Retornam, respectivamente, o logaritmo na base “e” e na base 10 do val informado como parâmetro. Ex.: <code>Math.log(Math.E)</code> retorna 1.0 <code>Math.log10(1000)</code> retorna 3.0
<code>double Math.sin(double val)</code> <code>double Math.cos(double val)</code> <code>double Math.tan(double val)</code>	Retornam, respectivamente, o seno, o cosseno e a tangente de um ângulo val informado em radianos. Ex.: <code>Math.sin(Math.PI/3)</code> retorna 0.8660254037844386 <code>Math.cos(Math.PI/3)</code> retorna 0.5000000000000001 <code>Math.tan(Math.PI/3)</code> retorna 1.7320508075688767