

1. 丢弃小数部分, 保留整数部分

`parseInt(5/2)`

2. 向上取整, 有小数就整数部分加1

`Math.ceil(5/2)`

3, 四舍五入.

`Math.round(5/2)`

4, 向下取整

`Math.floor(5/2)`

Math 对象的方法

Math 对象方法

方法	描述
<u>abs(x)</u>	返回数的绝对值。
<u>acos(x)</u>	返回数的反余弦值。
<u>asin(x)</u>	返回数的反正弦值。
<u>atan(x)</u>	以介于 -PI/2 与 PI/2 弧度之间的数值来返回 x 的反正切值。
<u>atan2(y,x)</u>	返回从 x 轴到点 (x,y) 的角度 (介于 -PI/2 与 PI/2 弧度之间) 。
<u>ceil(x)</u>	对数进行上舍入。
<u>cos(x)</u>	返回数的余弦。
<u>exp(x)</u>	返回 e 的指数。
<u>floor(x)</u>	对数进行下舍入。
<u>log(x)</u>	返回数的自然对数 (底为e) 。
<u>max(x,y)</u>	返回 x 和 y 中的最高值。
<u>min(x,y)</u>	返回 x 和 y 中的最低值。
<u>pow(x,y)</u>	返回 x 的 y 次幂。
<u>random()</u>	返回 0 ~ 1 之间的随机数。
<u>round(x)</u>	把数四舍五入为最接近的整数。
<u>sin(x)</u>	返回数的正弦。
<u>sqrt(x)</u>	返回数的平方根。
<u>tan(x)</u>	返回角的正切。
<u>toSource()</u>	返回该对象的源代码。
<u>valueOf()</u>	返回 Math 对象的原始值。