

Crie um programa em Java chamado "CalculosUsandoMath" que realiza diversos cálculos utilizando métodos da classe "Math". Implemente os seguintes métodos:

1. **validarAbs:** Este método deve atribuir valores às variáveis i1, i2, d1 e d2. Em seguida, exiba o valor absoluto de cada uma dessas variáveis utilizando o método `Math.abs` e imprima os resultados na tela.
2. **validarRound:** Neste método, atribua valores às variáveis d1 e d2. Em seguida, arredonde cada uma delas para o número inteiro mais próximo utilizando o método `Math.round` e imprima os resultados na tela.
3. **validarCeilFloor:** Atribua valores às variáveis d1 e d2. Em seguida, utilize os métodos `Math.ceil` e `Math.floor` para obter o teto (arredondamento para cima) e o chão (arredondamento para baixo) de cada uma das variáveis. Imprima os resultados na tela.
4. **validarMinMax:** Atribua valores às variáveis i1, i2, d1 e d2. Utilize os métodos `Math.min` e `Math.max` para obter o valor mínimo e máximo entre as variáveis. Imprima os resultados na tela.
5. **validarExpLogPowSqrt:** Atribua valores às variáveis d1 e d2. Utilize os métodos `Math.exp` para obter a exponencial de d2, `Math.log` para obter o logaritmo natural de d2, `Math.pow` para elevar 5 ao cubo e `Math.sqrt` para obter a raiz quadrada de 16. Imprima os resultados na tela.
6. **ValidarTrigonometria:** Declare a variável `angle_30` e atribua o valor 30.0. Em seguida, converta esse valor para radianos utilizando o método `Math.toRadians`. Utilize os métodos `Math.sin`, `Math.cos`, `Math.tan` e `Math.atan2` para calcular o seno, cosseno, tangente e a arcotangente de 30 graus, respectivamente. Imprima os resultados na tela.

No método `main`, chame cada um dos métodos implementados acima para testar e verificar os resultados dos cálculos.