

'클래스 메소드' 노트에서 수학 관련 클래스인 **Math** 클래스를 보았었죠? 이번에는 **Math** 클래스와 더불어 **Random** 클래스를 살펴보겠습니다.

## Math 클래스

### 절댓값

학창 시절 때 배웠던 '절댓값(Absolute Value)' 기억하시나요?  $a$ 의 절댓값은  $a$ 와  $0$  사이의 거리라고 생각하면 되는데요.  $a \geq 0$  일 경우에  $a$ 의 절댓값은 그냥  $a$ 이고,  $a < 0$  일 경우에  $a$ 의 절댓값은  $-a$ 입니다.

```
import java.lang.Math;

public class Driver {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(Math.abs(-10));
        System.out.println(Math.abs(8));
    }
}

10
8
```

### 최솟값, 최댓값

두 값 중 더 큰 값이나 더 작은 값을 구하고 싶으면 어떻게 해야할까요? **if** 문을 사용하는 방법도 있겠지만 너무 번거롭죠? 다행히 **Math** 클래스에는 이 임무를 수행해주는 **max** 메소드와 **min** 메소드가 있습니다!

```
import java.lang.Math;

public class Driver {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(Math.min(4, 10)); // 최솟값
        System.out.println(Math.max(4, 10)); // 최댓값
    }
}

4
10
```

## Random 클래스

임의의 값을 받아오기 위해서는 **Random** 클래스를 **import** 해야 합니다. 그런데 **Math**와는 달리 **Random**은 인스턴스를 생성해서 사용해야 합니다.

0 이상 n 이하의 랜덤 값을 받아오려면 **Random** 클래스에 있는 **nextInt** 메소드를 사용해보세요.

```
import java.util.Random;

public class Driver {
    public static void main(String[] args) {
        Random rand = new Random();
        System.out.println(rand.nextInt(10));    // 0 이상 9 이하의 랜덤한 값
    }
}
```

테스트를 위해서 여러 번 실행해보시고요!

### a와 b 사이의 랜덤 값

그럼 0 이상 n 이하가 아니라, a 이상 b 이하의 랜덤 값을 받아오려면 어떻게 해야할까요?

이렇게 해주면 되겠죠?

```
import java.util.Random;

public class Driver {
    public static void main(String[] args) {
        Random rand = new Random();
        int min = 10;
        int max = 30;

        System.out.println(rand.nextInt((max - min) + 1) + min);    // 10 이상 30 이하의 랜덤한 값
    }
}
```

이것도 테스트를 위해서 여러 번 실행해보세요!



수업을 완료하셨으면 체크해주세요.



수강생 Q&A 보기



(/questions? 질문하기

assignment\_id=355&sort\_by=popular)  
(/questions/new?

[이전 강의](#)  
String 클래스

[다음 강의](#)  
Wrapper Class