Mengenal Object Math pada JavaScript

Untuk operasi angka (number) dan matematika yang lebih rumit atau kompleks JavaScript menyediakan object Math yang terdiri dari berbagai konstanta dan juga method untuk memudahkan kita. Method yang tersedia misalnya untuk fungsi pemangkatan, akar kuadrat, logaritma, trigonometri dan lain-lain.

Object Math memiliki beberapa konstanta matematika yang bisa kita gunakan, syntax untuk menggunakan konstanta pada object Math seperti ini: Math.KONSTANTA.

Berikut adalah konstanta yang tersedia di Object Math pada JavaScript:

* **Math.E** berisi nilai dari logaritma natural e (nilainya 2.718281828459045).
* **Math.LN10** berisi nilai dari logaritma natural 10 (nilainya 2.302585092994046).
* **Math.LN2** berisi nilai dari logaritma natural 2 (nilainya 0.6931471805599453).
* **Math.LOG2E** berisi nilai dari logaritma natural e basis 2 (nilainya 1.4426950408889634).
* **Math.LOG10E** berisi nilai dari logaritma natural e basis 10 (nilainya 0.4342944819032518).
* **Math.SQRT1\_2** berisi hasil dari 1 dibagi dengan akar kuadrat 2 (nilainya 0.707106781186).
* **Math.SQRT2** berisi hasil akar kuadrat dari 2 (nilainya 1.4142135623730951).
* **Math.PI** berisi nilai dari pi (π) (nilainya 3.141592653589793).

Silahkan eksekusi kode di bawah ini untuk mengetahui hasilnya:

console.log(Math.E);

console.log(Math.LN10);

console.log(Math.LN2);

console.log(Math.LOG2E);

console.log(Math.LOG10E);

console.log(Math.SQRT1\_2);

console.log(Math.SQRT2);

console.log(Math.PI);

Contoh sederhana penggunaan konstanta pada object Math untuk menghitung luas lingkaran:

let jariJari = 14;

let luasLingkaran = Math.PI \* jariJari \* jariJari;

console.log(luasLingkaran);

Kita menghitung rumus luas lingkaran dengan menggunakan konstanta Math.PI pada kode yang ada di atas.