

Math객체

Math객체는 수학적 연산을 할 때 사용합니다

메서드

Math.random()

0부터 1사이의 수 중 임의의 실수

`Math.random()*3` // 0이상 3미만의 모든 숫자중 랜덤

Math.ceil()

올림

`Math.ceil(7.162)` // = 8

Math.floor()

내림(같거나 작은 수중 가장 가까운 정수를 반환)

`Math.floor(7.692);` // = 7

Math.round()

반올림(가장 가까운 정수를 반환)

`Math.round(4.35);` // = 4

`Math.round(5.85);` // = 6

Math.abs()

절대값

`Math.abs(-5.6)` // = 5.6

Math.sin()

사인. 매개변수인 각은 라디안 값
`Math.sin(30*Math.PI/180); // = 0.5`

Math.cos()

코사인. 매개변수인 각은 라디안 값
`Math.cos(60*Math.PI/180); // = 0.5`

Math.acos()

코사인의 역함수(arc cosine). 라디안 값을 반환
`degree180*(Math.acos(1/2))/Math.PI; // = 60`

Math.asin()

사인의 역함수(arc sine). 라디안 값을 반환
`180*(Math.asin(1/2))/Math.PI; // = 30`

Math.tan()

탄젠트. 매개변수인 각은 라디안 값
`Math.tan(45*Math.PI/180); // = 1`

Math.atan()

탄젠트의 역함수(arc tangent). 라디안 값을 반환
`180*(Math.atan(1))/Math.PI; // = 45`

Math.atan2()

탄젠트의 역함수, 매개변수 y,x 필요. 라디안 값을 반환
`180*(Math.atan(1,1))/Math.PI; // = 45`

Math.exp()

지수 함수 값
`Math.exp(1); // = e = 2.71828182845905`

Math.log()

자연로그
`Math.log(10); // = 2.30258509299405`

Math.max()

두개의 수 중 큰 수
`Math.max(10,-7); // = 10`

Math.min()

두개의 수 중 작은 수
`Math.min(10,-7); // = -7`

Math.pow()

a의 b승

`Math.pow(2,10)`; 2의 10승 = 1024

Math.sqrt()

제곱근(square root)

`Math.sqrt(4)`; `//` = 2

속성

Math.PI

파이(π) = 3.14159265358979

Math.E

오일러 상수(Euler's constant) 자연로그의 밑 = 2.71828182845905

Math.LN2

자연로그의 2 = 0.693147180559945

Math.LN10

자연로그의 10 = 2.30258509299405

Math.LOG2E

밑이 2인 로그의 e = 1.44269504088896

Math.LOG10E

상용로그의 e (밑이 10인 로그의 e) = 0.434294481903252

Math.SQRT1_2

루트2 의 역수 = 0.707106781186548

Math.SQRT2

루트 2 = 1.4142135623731