

Math

DigitalHouse >
Coding School



**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

Índice

1. [Ventajas](#)
2. [Propiedades y métodos](#)
3. [Ejemplos prácticos](#)



1 | Ventajas





¿Para qué crear **algo que ya existe y resuelve el problema** por nosotros?



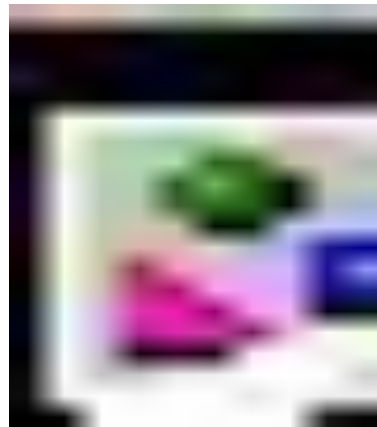
Objetos incorporados en JavaScript

Cuando hablamos de objetos incorporados, nos referimos a **“cosas ya inventadas”**.

En referencia a la frase anterior, la respuesta puede variar, pero **si existe una función o método que resuelve un problema típico, podemos recurrir a eso**. No siempre es necesario crear una nueva solución, podemos implementar las disponibles.

Justamente el objeto **Math** es uno de los casos porque tiene **propiedades y métodos** para constantes y funciones matemáticas.

Objeto Math



2 | Propiedades y métodos



Propiedades

Rara vez implementaremos alguna de las propiedades, pero estas se encuentran todas más que disponibles.



Más información al respecto en este [link](#)

Por poner un ejemplo, podemos utilizar la propiedad que nos devuelve PI.

```
{ } Math.PI; // 3.141592653589793
```

*En total son 8 constantes matemáticas a las que se puede acceder.



Métodos

Estos son funciones matemáticas que ya conocemos, se utilizan diariamente para realizar cálculos. Algunas de ellas son:

Método	Función
Math.random();	Retorna un punto flotante, un número pseudoaleatorio dentro del rango [0, 1).
Math.round();	Retorna el valor de un número redondeado al entero más cercano.
Math.max();	Devuelve el mayor de cero o más números.



Para ver todo el listado de métodos, hacer clic [acá](#)



3 | Ejemplos prácticos



Math.random()

Obtiene un número aleatorio basado en un algoritmo.

- **No recibe parámetros.**
- **Retorna** un punto flotante, un número pseudoaleatorio dentro del rango [0, 1). Desde el 0 (Incluido) hasta el 1, pero sin incluirlo (excluido).

```
{}
```

```
let randomSimple = Math.random(); // 0.049253517516472556
let randomEscalado = Math.random()*(100-1)+1; //
86.5806550233727
parseInt(randomEscalado); // 86
```



Math.round()

Devuelve el valor del número dado redondeado al entero más cercano.

- **Recibe** un número, idealmente con punto flotante (float).
- **Retorna** el valor del número dado redondeado al entero más cercano.

```
let num = Math.round(20.49); // 20
let aleatorio = Math.random()*(100-1)+1; // 86.5806550233727
Math.round(aleatorio); // 87
```



Math.max()

- **Recibe** un conjunto de números.
- **Retorna** el mayor de cero o más números.

*Si al menos uno de los argumentos no puede ser convertido a número, el resultado es **NaN**.

```
{  
  let numUno = Math.max(10, 20);    // 20  
  let numDos = Math.max(10, 20, 30.58); // 30.58  
  let numTres = Math.max(10, 20, 30.58, "No"); // NaN  
}
```



DigitalHouse >
Coding School