Part I-16(16장). 내장객체- Math 객체

1. Math 객체의 특징

- math 객체는 삼각함수, 로그함수 등의 수학에 관계된 내용을 정의한 내장객체이다.
- 다른 내장객체와는 다르게 생성시 new를 이용하지 않는다
- 단순이 Math라는 객체이름을 직접 쓰면 된다.
- [예] Math.sin(0.3), Math.Pl

2. Math 객체의 속성

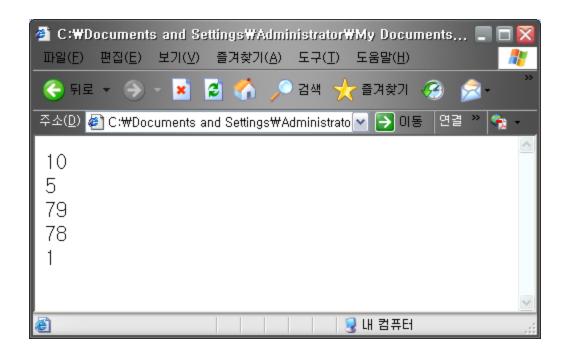
속 성	의 미
Е	자연로그의 밑수, 오일러 상수
PI	원주율, 파이
LN10	10의 자연로그
LN2	2의 자연로그
SQRT2	2의 제곱근

3. Math 객체의 메소드

- sin(), cos(), tan(), asin(), acos(), atan(), abs(),
- exp(), log(), pow(), sqrt(), random(), round(),
- floor(x):x와 같거나 가장 큰 정수
- ceil(x):x와 작거나 가장 작은 정수
- max(x,y), min(x,y)

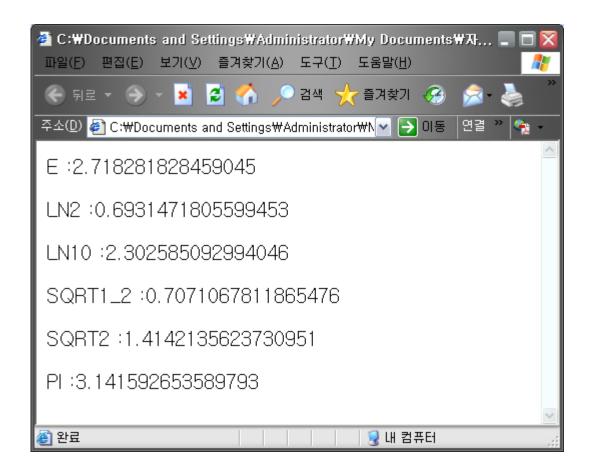
Javascript 16-1.html

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
<!--
document.write( Math.max(10,5) + "<br>")
document.write( Math.min(10, 5) + "<br>")
document.write( Math.ceil(78.12) + "<br>")
document.write( Math.floor(78.12) + "<br>")
document.write( Math.abs(-1) )
//-->
</SCRIPT>
</HTML>
```



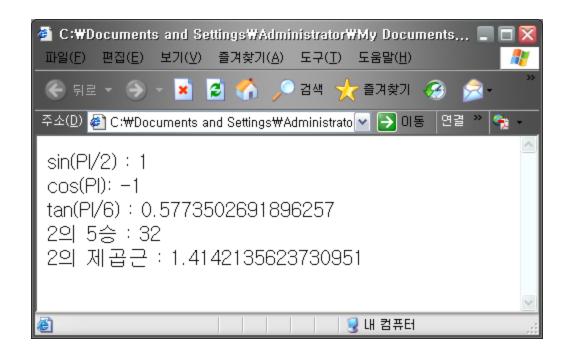
Javascript 16-2.html

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
<!--
document.write("E :" + Math.E + "")
document.write("LN2 :" + Math.LN2 + "")
document.write("LNI0:" + Math.LNI0 + "")
document.write("SQRTI_2:" + Math.SQRTI_2 +
"")
document.write("SQRT2 :" + Math.SQRT2 +
"")
document.write("PI :" + Math.PI )
//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



Javascript I 6-3.html

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
<!--
document.write("sin(PI/2):" + Math.sin(Math.PI/2) +
"<br>");
document.write("cos(PI): " + Math.cos(Math.PI) + "<br>");
document.write("tan(PI/6):" + Math.tan(Math.PI/6) +
"<br>");
document.write("2의 5승:" + Math.pow(2,5) + "<br>");
document.write("2의 제곱근:" + Math.sqrt(2));
//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



문제)

• 두수를 입력받아 큰수를 구하는 프로 그램작성(단, Math 객체를 이용)

답)

- <HTML>
- <BODY>
- <SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
- <!--
- var a, b;
- a= prompt("숫자를 입력하세요!");
- b= prompt("숫자를 하나 더 입력하세요!");

- document.write(Math.max(a,b));
- //-->
- </SCRIPT>
- </BODY>
- </HTML>

