# Math.

## Type

* **Math.random()**
  + **Math.random()** - will generate a number between 0 and < 1.
  + **Math.random() \* n** - will generate a number between 0 and < n.
  + **(int) (Math.random() \* n)** - will generate an integer a number between 0 and < n.
  + **Math.round(Math.random() \* n)** - will generate and round a number between 0 and < n.

Tipp: Wenn man Math.random bis “29” will, und das Ergebnis auf Integer caster, schreibt man direkt “30”-

* **Math.ceil()** ≙ Round Up
* **Math.floor()** ≙ Round Down
* **Math.pow()** ≙ Power = base^exponent
  + **Math.pow(3,3)** = 3\*3\*3 = 27
* **Math.sqrt()** ≙ Square Root
  + **Math.sqrt(9);** // 3
  + **Math.sqrt(2);** // 1.414213562373095
  + **Math.sqrt(1);** // 1
  + **Math.sqrt(0);** // 0
  + **Math.sqrt(-1);** // NaN
  + **Math.sqrt(-0);** // -0
* **Math.cbrt()** ≙ (idk)
* **Math.exp()** ≙ e^x
  + **Math.exp(2);** // 7.389…
* **Math.log()** ≙ (idk) / / logarithm
* **Math.abs()** ≙ (idk)
  + **Math.abs(-2);** // |2|

– end