-Math 클래스 : 올림(ceil), 버림(floor), 반올림(round)를 주로 사용. 자바에서 수학을 처리하는 것보다 디비에서 처리하는 경우가 많음.  
  
 자주 사용하는 메소드  
 int a = 3.1415f;   
 int b = -17;  
 1) Math.ceil(값) : 올림  
 System.out.println(Math.ceil(a)); -> 4.0;  
 2) Math.floor(값) : 버림  
 System.out.println(Math.floor(a)); -> 3.0;  
 3) Math.round(값) : 반올림  
 System.out.println(Math.round(a)); -> 3;  
 4) Math.abs(값) : 절대값  
 System.out.println(Math.abs(b)); -> 17;  
 5) Math.random() : 0.0 ~ 0.999999999999999까지의 난수 생성(소수점 15개)  
 System.out.println(Math.random()); -> 0.9116303749253652;

-Random 클래스  
import java.util.Random을 불러와야함.  
ex) Random r = new Random();  
 r.nextInt(값) : 0 ~ 값전까지 랜덤값 돌려줌.

-1 ~ 10까지 랜덤 숫자 구하기(정수)  
1) Math 클래스 사용  
 공식 - Math.floor(랜덤 \* 범위개수) + 시작값  
 (int) Math.floor(Math.random() \* 10) + 1  
2) Random 클래스 사용  
 Random r = new Random();  
 r.nextInt(10) + 1