

## → Numbers

- \* Conversão para string

- `numero.toString()`;

- \* Conversão para binário

- `numero.toString(2)`;

- \* Conversão para hexadecimal

- `numero.toString(16)`;

- \* Arredondamento

- `numero.toFixed(nº de casas decimais)`;

- \* Checagem de inteiro

- `Number.isInteger(numero)`;

- \* Checagem de NaN (Not a Number)

- `Number.isNaN(numero)`;

## → Objeto Math

- \* `Math.floor(numero)`; : arredonda para baixo.

- \* `Math.ceil(numero)`; : arredonda para cima.

- \* `Math.round(numero)`; : arredonda normalmente.

- \* `Math.max(numeros)`; : retorna o valor máximo em uma sequência de números.

- \* `Math.min(numeros)`; : retorna o valor mínimo em uma sequência de números.

- \* `Math.random()`; : gera um número pseudo aleatório entre 0 e 1 não incluído.

- \* `Math.PI`; : valor de  $\pi$ .

- \* `Math.pow(numero, expoente)`; : exponenciação.

- \* `Math.sqrt(numero)`; : raiz quadrada

- \* `Math.abs(numero)`; : módulo.

- \* `Math.trunc(numero)`; : retorna a parte inteira de `numero`.