

I membri della classe Math.

Questa classe serve per fare calcoli matematici e ha due attributi:

```
static double E ; //E di Eulero  
static double PI; //Pi greca
```

metodi disponibili per le principali funzioni matematiche:

- valore assoluto,
- tangente,
- logaritmo,
- potenza,
- massimo,
- minimo,
- seno,
- coseno,
- esponenziale,
- radice quadrata
- arrotondamento classico, per eccesso e per difetto
- generazione di numeri casuali

Costanti pubbliche statiche:

- double E
- double PI

Metodi pubblici statici:

- double **abs**(double a)
- float **abs**(float a)
- int **abs**(int a)
- long **abs**(long a)
- double **acos**(double a)
- double **asin**(double a)
- double **atan**(double a)
- double **atan2**(double y, double x)
- double **ceil**(double a)
- double **cos**(double a)
- double **exp**(double a)
- double **floor**(double a)
- double **log**(double a)
- double **max**(double a, double b)
- float **max**(float a, float b)
- int **max**(int a, int b)

- long **max**(long a, long b)
- double **min**(double a, double b)
- float **min**(float a, float b)
- int **min**(int a, int b)
- long **min**(long a, long b)
- double **pow**(double a, double b)
- double **random**()
- double **rint**(double a)
- long **round**(double a)
- int **round**(float a)
- double **sin**(double a)
- double **sqrt**(double a)
- double **tan**(double a)
- double **toDegrees**(double angrad)
- double **toRadians**(double angdeg)