

JavaScript

9 – Operaciones matemáticas

El objeto Math

- El objeto global Math sirve para acceder a constantes matemáticas y métodos que definen diferentes operaciones
 - E (Número de Euler)
 - PI
 - LN2 (logaritmo natural en base 2)
 - LN10
 - LOG2E (logaritmo en base 2 de E)
 - LOG10E
 - SQRT1_2 (raíz cuadrada de $\frac{1}{2}$)
 - SQRT2

Operaciones matemáticas

- Algunos métodos del objeto Math
 - `round(x)` → Redondea x al entero más cercano.
 - `floor(x)` → Redondea x hacia abajo (5.99 → 5. Quita la parte decimal)
 - `ceil(x)` → Redondea x hacia arriba (5.01 → 6)
 - `min(x1,x2,...)` → Devuelve el número más bajo
 - `max(x1,x2,...)` → Devuelve el número más alto
 - `pow(x, y)` → Devuelve x^y (x elevado a y).
 - `abs(x)` → Devuelve el valor absoluto de x.
 - `random()` → Devuelve un número decimal aleatorio entre 0 y 1 (no incluidos).

Operaciones matemáticas

- Más métodos del objeto Math
 - $\cos(x)$ → Devuelve el coseno de x (en radianes).
 - $\sin(x)$ → Devuelve el seno de x .
 - $\tan(x)$ → Devuelve la tangente de x .
 - $\text{sqrt}(x)$ → Devuelve la raíz cuadrada de x