**Tehted arvudega**

| **Avaldis** | **Väärtus** | **Selgitus** |
| --- | --- | --- |
| 6 / 3 | 2.0 | Tavalise jagamise tulemus on alati ujukomaarv |
| 5 // 3 | 1 | Täisarvuline jagamine |
| 5 % 3 | 2 | Jagamise jäägi leidmine |
| 5 \*\* 3 | 125 | Astendamine |
| 4 \*\* 0.5 | 2.0 | Juurimine astendamise kaudu |
| round(2.6375, 2) | 2.64 | Ümardamine nõutud täpsusega |
| round(2.6375) | 3 | Ümardamine lähima täisarvuni |
| int(2.6375) | 2 | Täisarvuks teisendades ei ümardata |
| 3 + 5 \* 2 | 13 | Python arvestab tehete järjekorda |
| (3 + 5) \* 2 | 16 |
| 6 - 3 - 1 | 2 | Sama prioriteediga tehted tehakse vasakult paremale ... |
| 6 - (3 - 1) | 4 |
| 2 \*\* 3 \*\* 2 | 512 | ... v.a astendamised, mis tehakse paremalt vasakule |
| (2 \*\* 3) \*\* 2 | 64 |

**Moodul math**

Suur hulk matemaatilisi funktsioone ja konstante on kättesaadavad peale seda, kui need importida moodulist nimega math:

>>> from math import \*

>>> cos(pi \* 1.5)

-1.8369701987210297e-16

>>> atan(0.5)

0.4636476090008061

>>> radians(360)

6.283185307179586

>>> 2 \* pi

6.283185307179586

>>> degrees(2\*pi)

360.0

>>> log(10.0)

2.302585092994046

>>> log(e)

1.0

>>> log(100,10)

2.0

>>> sqrt(9)

3.0