

la clase Math (resumen)

operador	significado
<code>double ceil(double x)</code>	Redondea x al entero mayor siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ◆ <code>Math.ceil(2.8)</code> vale 3 ◆ <code>Math.ceil(2.4)</code> vale 3 ◆ <code>Math.ceil(-2.8)</code> vale -2
<code>double floor(double x)</code>	Redondea x al entero menor siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ◆ <code>Math.floor(2.8)</code> vale 2 ◆ <code>Math.floor(2.4)</code> vale 2 ◆ <code>Math.floor(-2.8)</code> vale -3
<code>long round(double x)</code>	Redondea x de forma clásica: <ul style="list-style-type: none"> ◆ <code>Math.round(2.8)</code> vale 3 ◆ <code>Math.round(2.4)</code> vale 2 ◆ <code>Math.round(-2.8)</code> vale -3
<code>double rint(double x)</code>	Idéntico al anterior, sólo que éste método da como resultado un número double mientras que <code>round</code> da como resultado un entero tipo int
<code>double random()</code>	Número aleatorio decimal situado entre el 0 y el 1
<code>tiponúmero abs(tiponúmero x)</code>	Devuelve el valor absoluto de x .
<code>tiponúmero min(tiponúmero x, tiponúmero y)</code>	Devuelve el menor valor de x o y
<code>tiponúmero max(tiponúmero x, tiponúmero y)</code>	Devuelve el mayor valor de x o y
<code>double sqrt(double x)</code>	Calcula la raíz cuadrada de x
<code>double pow(double x, double y)</code>	Calcula x^y
<code>double exp(double x)</code>	Calcula e^x
<code>double log(double x)</code>	Calcula el logaritmo neperiano de x
<code>double acos(double x)</code>	Calcula el arco coseno de x
<code>double asin(double x)</code>	Calcula el arco seno de x
<code>double atan(double x)</code>	Calcula el arco tangente de x
<code>double sin(double x)</code>	Calcula el seno de x
<code>double cos(double x)</code>	Calcula el coseno de x
<code>double tan(double x)</code>	Calcula la tangente de x
<code>double toDegrees(double anguloEnRadianes)</code>	Convierte de radianes a grados
<code>double toRadians(double anguloEnGrados)</code>	Convierte de grados a radianes
<code>double signum(double n)</code>	Devuelve el valor del signo del número n . Si n vale cero, la función devuelve cero; si es positivo devuelve 1.0 y si es negativo -1.0
<code>double hypot(double x, double y)</code>	Suponiendo que x e y son los dos catetos de un triángulo rectángulo, la función devuelve la hipotenusa correspondiente según el teorema de Pitágoras.
<code>double nextAfter(double valor, double dir)</code>	Devuelve el siguiente número representable desde el valor indicado hacia la dirección que indique el valor del parámetro <i>dir</i> . Por ejemplo <code>Math.nextAfter(34.7, 90)</code> devolvería 34.7000000001