

Window alert()

Descripción

El alert() método muestra un cuadro de alerta con un mensaje y un botón Aceptar.

Este alert() método se utiliza cuando se desea que la información llegue al usuario.

Nota

El cuadro de alerta desvía el foco de la ventana actual y obliga al usuario a leer el mensaje.

No abuse de este método. Impide que el usuario acceda a otras partes de la página hasta que se cierre el cuadro de alerta.

Ejemplo:

```
alert("Hello\nHow are you?");
```

Descripción prompt

El prompt() método muestra un cuadro de diálogo que solicita información al usuario.

El prompt() método devuelve el valor de entrada si el usuario hace clic en "Aceptar", de lo contrario, devuelve null.

Nota:

Se utiliza un cuadro de aviso si desea que el usuario ingrese un valor.

Cuando aparezca un cuadro de aviso, el usuario deberá hacer clic en "Aceptar" o "Cancelar" para continuar.

No abuse de este método. Impide que el usuario acceda a otras partes de la página hasta que se cierre el cuadro.

Ejemplo:

```
let nombre = prompt("Ingrese su nombre");
```

Intecap

```
let edad;
```

```
edad = prompt("Ingrese su edad");
```

Funciones matemáticas de JavaScript

Objeto matemático

El objeto Math le permite realizar tareas matemáticas.

Math no es un constructor. Todas las propiedades y métodos de Math se pueden llamar usando Math como objeto, sin necesidad de crearlo:

Ejemplo

```
let x = Math.PI;  
let y = Math.sqrt(16);
```

Funciones de redondeo:

- **Math.round(x)**: Redondea un número al entero más cercano.
- **Math.floor(x)**: Redondea un número hacia abajo al entero más cercano.
- **Math.ceil(x)**: Redondea un número hacia arriba al entero más cercano.
- **Math.trunc(x)**: Elimina la parte decimal de un número

Funciones de máximos y mínimos:

- **Math.max(x, y, ...)**: Devuelve el número más grande de una lista de números.
- **Math.min(x, y, ...)**: Devuelve el número más pequeño de una lista de números.

Funciones trigonométricas:

- **Math.sin(x)**: Devuelve el seno de un ángulo en radianes.

Intecap

- `Math.cos(x)`: Devuelve el coseno de un ángulo en radianes.
- `Math.tan(x)`: Devuelve la tangente de un ángulo en radianes.
- `Math.asin(x)`: Devuelve el arcoseno de un número.
- `Math.acos(x)`: Devuelve el arcocoseno de un número.
- `Math.atan(x)`: Devuelve el arcotangente de un número.
- `Math.atan2(y, x)`: Devuelve el arcotangente de y/x .

Funciones exponenciales y logarítmicas:

- `Math.exp(x)`: Devuelve e elevado a la potencia x .
- `Math.log(x)`: Devuelve el logaritmo natural de x .
- `Math.log10(x)`: Devuelve el logaritmo base 10 de x .
- `Math.log2(x)`: Devuelve el logaritmo base 2 de x .
- `Math.pow(x, y)`: Devuelve x elevado a la potencia y .
- `Math.sqrt(x)`: Devuelve la raíz cuadrada de x .
- `Math.cbrt(x)`: Devuelve la raíz cúbica de x .
- `Math.hypot(x, y, ...)`: Devuelve la raíz cuadrada de la suma de los cuadrados de sus argumentos.

Otras funciones útiles:

- `Math.abs(x)`: Devuelve el valor absoluto de x .
- `Math.sign(x)`: Devuelve el signo de x .
- `Math.random()`: Devuelve un número pseudoaleatorio entre 0 y 1.
- `Math.PI`: La constante matemática π (π).
- `Math.E`: La constante matemática e (base del logaritmo natural).
- `Math.SQRT2`: La raíz cuadrada de 2.
- `Math.LN10`: El logaritmo natural de 10.