

### 3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

#### 3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

Math

*EJERCICIO: u3e6\_circulo*

- *Crea un programa que pida al usuario el valor del radio y muestre por pantalla:*
  - *El valor del radio.*
  - *El valor del diámetro.*
  - *El valor del perímetro de la circunferencia.*
  - *El valor del área del círculo.*
  - *El valor del área de la esfera.*
  - *El valor del volumen de la esfera.*
- *El valor de Pi debes obtenerlo del objeto Math, no introducirlo manualmente.*
- *Debes escribir al lado si son cm, o  $\text{cm}^2$ , o  $\text{cm}^3$ .*
- *Como datos de muestra, si metes 5, deberías obtener aproximadamente: 5 / 10 / 31,41 / 78,54 / 314,15 / 523,59.*

### 3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

#### 3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

##### Instanciación

Number

- No se suele utilizar: normalmente asignamos valores numéricos a una variable:
- `var num = new Number (value);`
- Si el parámetro que se pasa al constructor no se puede convertir devuelve NaN.