

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

#### 3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

##### Métodos

##### Math

| Método           | Descripción                                                      |
|------------------|------------------------------------------------------------------|
| max(x,y,z,...,n) | Devuelve el número más alto de los que se pasan como parámetros. |
| min(x,y,z,...,n) | Devuelve el número más bajo de los que se pasan como parámetros. |
| pow(x,y)         | Devuelve el resultado de x elevado a y.                          |
| random()         | Devuelve un número al azar entre 0 y 1.                          |
| round(x)         | Redondea x al entero más próximo.                                |
| sin(x)           | Devuelve el seno de x (x está en radianes).                      |
| sqrt(x)          | Devuelve la raíz cuadrada de x.                                  |
| tan(x)           | Devuelve la tangente de un ángulo.                               |

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

#### 3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

Math

*EJERCICIO: u3e5\_math*

- *Crea un programa que pida al usuario que elija una opción del siguiente menú:*
  - *1) Potencia.*
  - *2) Raíz.*
  - *3) Redondeo.*
  - *4) Trigonometría.*
- *Si el usuario introduce 1, se le deberá pedir una base y un exponente y se mostrará el resultado en pantalla (La potencia de X elevado a Y es: )*
- *Si el usuario introduce 2, se le pedirá un número (no negativo) y se mostrará el resultado en pantalla (La raíz de X es: )*
- *Si el usuario introduce 3, se le pedirá un decimal por pantalla y se mostrará el redondeo al entero más próximo, al alta y a la baja.*
- *Si el usuario introduce 4, se le pedirá un ángulo (entre 0 y 360) y se le mostrarán por pantalla los valores trigonométricos del seno, coseno y tangente.*