## Random的使用（util包中）

构造方法：

Random（）；

Random(long seed);

nextInt() 返回一个整数，nextInt(100) 返回一个[0, 100)之间的整数

nextBoolean() 返回true或者false nextDouble() 返回一个小数。

## Math类的使用（lang包中）

直接使用里面的静态方法，可以不实例化对象

静态方法：

Public static double PI: 圆周率常量

Public static double ceil(double a); ceil天花板，是大于等于a的最小整数

Public static double floor(double a); floor地板，是小于等于a的最大整数。

Public static double round(double a); 小于等于a+0.5 的最大整数。相当于是floor（a+0.5）

Public static double max(double a, double b); 返回a和b中较大的那个

Public static double min(double a, double b); 返回a和b中较小的那个

Public static double random（）；返回一个[0,1)之间的数

Public static long abs（double a）; 返回a的绝对值；

Public static double pow（double a, double b）返回a的b次幂

Public static double sqrt（double）返回a的平方根

Public log（double a）；

Public sin（double a）；

Public asin(double a); 反正弦值。