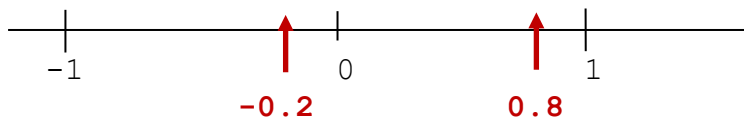


Contenido videoconferencia objeto Math

1. Math es un objeto nativo de Javascript.
2. Presentación Objeto Math: conceptos objeto Math.
3. Presentación Objeto Math: propiedades objeto Math. Mostrar en la consola el uso de las mismas.
4. Presentación Objeto Math: métodos matemáticos más científicos.
5. Presentación Objeto Math: métodos matemáticos más habituales en las aplicaciones web (practicar en consola):
 1. `abs(x)`
 2. `pow(x)`
 3. `sqrt(x)`
 4. `max(a,b,c,d,e,f)`
 5. `min(a,b,c,d,e,f)`
 6. `ceil(x)` : redondea al entero más alto (diferencia entre números negativos y positivos). Ejemplo 0.2 y -0.8



1. `floor(x)` : redondea al entero más bajo (diferencia entre números negativos y positivos). Ejemplo -0.2 y 0.8



2. `trunc(x)` : elimina la parte decimal (igual entre números negativos y positivos). Ejemplos: -0.8 y 0.2



3. `round(x)` : redondea al entero más cercano (igual entre números negativos y positivos). Ejemplos: -0.8 y 0.2



4. `random()` -> genera un número aleatorio entre 0 y 0.9999999999999999

2. Ejercicios:

1. Obtén en consola la raíz cuadrada de 9 -> `Math.sqrt(9)`

2. Obtén el número más pequeño de entre los siguientes: -4,100,-40,0,30. -> `Math.min(-4,100,-40,0,30)`
3. Obtén el número mayor de entre los siguientes: -4,100,-40,0,30. -> `Math.max(-4,100,-40,0,30)`
4. Redondea al alza el número 30.1 -> `Math.ceil(30.1)`
5. Obtén en consola la raíz cuadrada de 8 -> `Math.sqrt(8)`
6. Obtén el número 2 elevado a 10. -> `Math.pow(2,10)`
7. Redondea a la baja el número 4.7 -> `Math.floor(4.7)`
8. Redondea al alza el número -5.2 -> `Math.ceil(-5.2)`
9. Redondea a la baja el número -5.9 -> `Math.floor(-5.9)`
10. Redondea el número 3.2 -> `Math.round(3.2)`
11. Redondea el número 3.7 -> `Math.round(3.7)`
12. Redondea el número -5.2 -> `Math.round(-5.2)`
13. Redondea el número -7.7 -> `Math.round(-7.7)`
14. Redondea al alza 3.5 -> `Math.ceil(3.5)`
15. Obtén un número entero aleatorio entre 0 y 99 (ambos incluidos) -> `Math.floor(Math.random()*100)`
16. Obtén un número entero aleatorio entre 10 y 19 (ambos incluidos) -> `Math.floor(Math.random()*10+10)`
17. Obtén un número entero aleatorio entre 20 y 39 (ambos incluidos) -> `Math.floor(Math.random()*20+20)`
18. Obtén un número entero aleatorio entre 5 y 8 (ambos incluidos) -> `Math.floor(Math.random()*4+5)`