

## 3.A. Modelo de objetos predefinidos en JavaScript



### 3.- Objetos nativos en Javascript.

#### 3.3.- Objeto Number.

El objeto **Number** se usa muy raramente, ya que para la mayor parte de los casos, JavaScript satisface las necesidades del día a día con los valores numéricos que almacenamos en variables. Pero el objeto **Number** contiene alguna información y capacidades muy interesantes para programadores más serios.

Lo primero, es que el objeto **Number** contiene propiedades que nos indican el rango de números soportados en el lenguaje. El número más alto es  $1.79E + 308$ ; el número más bajo es  $2.22E-308$ . Cualquier número mayor que el número más alto, será considerado como infinito positivo, y si es más pequeño que el número más bajo, será considerado infinito negativo.



Los números y sus valores están definidos internamente en JavaScript, como valores de doble precisión y de 64 bits.

El objeto **Number**, es un objeto envoltorio para valores numéricos primitivos.

Los objetos **Number** son creados con `new Number()`.

#### Propiedades del objeto Number

Propiedad	Descripción
<code>constructor</code>	Devuelve la función que creó el objeto <b>Number</b> .
<code>MAX_VALUE</code>	Devuelve el número más alto disponible en JavaScript.
<code>MIN_VALUE</code>	Devuelve el número más pequeño disponible en JavaScript.
<code>NEGATIVE_INFINITY</code>	Representa a infinito negativo (se devuelve en caso de overflow).
<code>POSITIVE_INFINITY</code>	Representa a infinito positivo (se devuelve en caso de overflow).
<code>prototype</code>	Permite añadir nuestras propias propiedades y métodos a un objeto.

#### Métodos del objeto Number

<code>toExponential(x)</code>	Convierte un número a su notación exponencial.
<code>toFixed(x)</code>	Formatea un número con x dígitos decimales después del punto decimal.
<code>toPrecision(x)</code>	Formatea un número a la longitud x.
<code>toString()</code>	<div>Convierte un objeto <b>Number</b> en una cadena.</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Si se pone 2 como parámetro se mostrará el número en binario.</li><li>• Si se pone 8 como parámetro se mostrará el número en octal.</li><li>• Si se pone 16 como parámetro se mostrará el número en hexadecimal.</li></ul>
<code>valueOf()</code>	Devuelve el valor primitivo de un objeto <b>Number</b> .

Algunos ejemplos de uso:

```
var num = new Number(13.3714);

document.write(num.toPrecision(3)+"<br />");

document.write(num.toFixed(1)+"<br />");

document.write(num.toString(2)+"<br />");
```

```
document.write(num.toString(8)+"<br />");  
  
document.write(num.toString(16)+"<br />");  
  
document.write(Number.MIN_VALUE);  
  
document.write(Number.MAX_VALUE);
```

## Debes conocer

El siguiente enlace amplía información sobre el objeto **Number** y todas sus propiedades y métodos.

[Más información y ejemplos sobre el objeto Number.](#)

Créditos de la imagen

Autoría: Darwin Bell.

Licencia: CC BY 2.0.