

המחלקה Math

המחלקה Math מאפשרת לבצע פעולות מתמטיות. לדוגמה:

הפעולה	הערך המוחזר	טיפוס הקלט	טיפוס הערך המוחזר
abs	הערך המוחלט של הפרמטר	מספר ממשי	מספר ממשי
		מספר שלם	מספר שלם
floor	הערך השלם התחתון של הפרמטר	מספר ממשי	מספר ממשי
max	הערך של הפרמטר הגדול יותר	שני מספרים ממשיים	מספר ממשי
		שני מספרים שלמים	מספר שלם
min	הערך של הפרמטר הקטן יותר	שני מספרים ממשיים	מספר ממשי
		שני מספרים שלמים	מספר שלם
pow	הפרמטר הראשון בחזקת הפרמטר השני	שני מספרים ממשיים	מספר ממשי
round	ערך מעוגל של הפרמטר	מספר ממשי	מספר ממשי
sqrt	השורש של הפרמטר	מספר ממשי	מספר ממשי
random	מספר אקראי בתחום 0-1 (כולל 0, לא כולל 1).	-----	מספר ממשי

הפעלה של פעולה שמקבלת פרמטר אחד (פועלת על ערך יחיד): **Math.פעולה(פרמטר)**; **פעולה.פעולה**.

למשל ההוראה, **Math.abs (num)**; היא הפעלה של הפעולה abs. הפרמטר של הפעולה הוא הערך של המשתנה num.

הפעלה של פעולה שמקבלת שני פרמטרים (פועלת על שני ערכים):

Math.פעולה(פרמטר1, פרמטר2); **פעולה.פעולה**; למשל ההוראה, **Math.min (n1 , n2)**; היא

הפעלה של הפעולה min. הפרמטרים של הפעולה הם הערכים של המשתנים n1 , n2.

הפעלה של הפעולה random (שלא מקבלת אף פרמטר): **Math.random()**;

הביטוי: **(1 + המספר הקטן - המספר הגדול)** מחזיר את מספר המספרים בתחום שבין

המספר הקטן לבין המספר (כולל הקצוות)!

הביטוי: **המספר הקטן + (1 + המספר הקטן - המספר הגדול) * (Math.random() (int)**

מחזיר מספר אקראי בתחום שבין המספר הקטן לבין המספר הגדול (כולל הקצוות)!

מכיוון שכל הפעולות מחזירות ערך, צריך לעשות משהו עם הערך המוחזר. למשל, להציב אותו במשתנה

אחר: **p = Math.pow (2,3);**