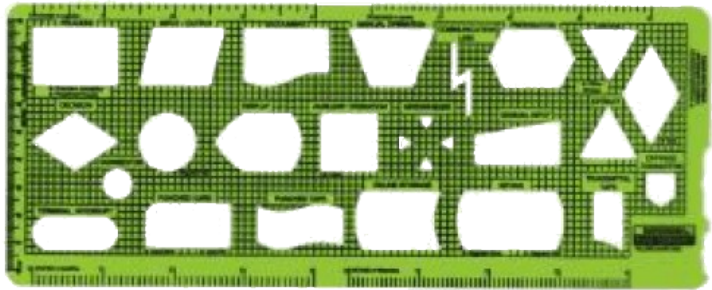


Lógica e Programação Java



Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br

Agenda

- Classe Math
- Classe Random



Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br

Classe `java.lang.Math`

`abs(x)` - valor absoluto de `x` : depende entrada
`ceil(x)` - primeiro inteiro maior que `x` : double
`floor(x)` - primeiro inteiro menor que `x` : double
`max(x,y)` - maior valor entre `x` e `y` : depende entrada
`min(x,y)` - menor valor entre `x` e `y` : depende entrada
`round(x)` - arredondamento (.5 para mais) : long
`sin(x)` - seno de `x` : double
`cos(x)` - cosseno de `x` : double
`tan(x)` - tangente de `x` : double
`sqrt(x)` - raiz quadrada de `x` : double
`pow(x,y)` - `x` elevado a potência `y` : double
`exp(x)` - exponencial : double
`log(x)` - logaritmo natural de `x` (base `e`) : double

`PI` - valor 3.141592653589793

`E` - valor 2.718281828459045



- Através de `Math.random()`

Gera um valor aleatório maior ou igual a 0.0 e menor que 1.0

- Em Java 5.0 existe a classe `Random`

```
java.util.Random rn = new  
java.util.Random();  
for (int i = 0; i < 10; i++)  
System.out.println(rn.nextInt(8));
```



Dúvidas? Agradecimentos

Home Page

<http://about.me/fernando.anselmo>

Blog

<http://fernandoanselmo.blogspot.com>



Fernando Anselmo

fernando.anselmo74@gmail.com



Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br