

Java.lang.Math

Kein import erforderlich.

Diese Klasse stellt mathematische Methoden (Funktionen) und zwei Konstanten zur Verfügung. Alle Winkel werden im Bogenmaß (rad) angegeben.

<code>public final static double E</code>	Wert der Eulerschen Zahl $e \approx 2.71828$
<code>public final static double PI</code>	Wert der Kreiszahl $\pi \approx 3.141592653$
<code>public static int round(float a)</code>	gibt die nächste Ganzzahl zu a, angegeben als int, zurück Entsprechend für double
<code>public static double cos(double a)</code>	Cos(a) Cosinus Entsprechend auch sin und tan
<code>public static double acos(double a)</code>	Arcos(a) Arcuscosinus Entsprechend auch asin und atan
<code>public static double ceil(double a)</code>	gibt die nächste Ganzzahl (als double) zurück, die größer oder gleich a ist
<code>public static double floor(double a)</code>	gibt die nächste Ganzzahl (als double) zurück, die kleiner oder gleich a ist. [a] Gauss a
<code>public static double exp(double a)</code>	e^a Exponentialfunktion mit der Basis e
<code>public static double log(double a)</code>	Ln(a) Logarithmus naturalis (a > 0)
<code>public static double pow(double x, double y)</code>	x^y (x > 0)
<code>public static double sqrt(double a)</code>	\sqrt{a} ; a ≥ 0
<code>public static int max(int a, int b)</code>	Maximum von a und b Entsprechend min Entsprechend für long ,float und double