

**Operationen der Klasse `java.lang.Math`****Wichtige Operationen**

<code>double wert = Math.PI;</code>	Pi
<code>double wert = Math.E;</code>	e
<code>double wert = Math.sqrt(x);</code>	Quadratwurzel aus x
<code>double wert = Math.cbrt(x);</code>	dritte Wurzel aus x
<code>double wert = Math.log(x);</code>	Logarithmus
<code>double wert = Math.pow(x,y);</code>	Potenz $x^y$
<code>double wert = Math.abs(x);</code>	Betrag von x
<code>double wert = Math.sin(x);</code>	Trigonometrische Fkt. ( auch cos, acos...)
<code>double wert = Math.min(x);</code>	Minimum
<code>double wert = Math.max(x);</code>	Maximum
<code>double wert = Math.random();</code>	liefert eine Zufallszahl zwischen 0.0 und 1.0

Hinweise: Um eine Zufallszahl  $x$  mit  $0 \leq x \leq 1000$  zu erzeugen, multipliziert man `z` mit 1000. Das Resultat ist eine Gleitkommazahl, nur der ganzzahlige Anteil interessiert. Dazu bietet Java durch das Voranstellen von `(int)` vor den Ausdruck ein so genanntes „Typecasting“ an.

Bsp: `int x = (int) (Math.random()*1000);`