

Basiese metodes van die *Math*-klas (vir gebruik in wiskundige bewerkings)

Metode	Beskrywing	Voorbeeld
abs(x)	Absolute waarde van argument x	int getal = Math.abs(-5); // = 5
exp(a)	Lewer e ^a	double eks = Math.exp(1); // = 2.71
max(x,y)	Grootste van argumente x en y	int mks = Math.max(3,4); // = 4
min(x,y)	Kleinste van argumente x en y	int mini = Math.min(6,7); // = 6
pow(a,b)	Lewer a ^b – a en b argumente	double mag = Math.pow(2,5); // = 32
random()	Ewekansige getalle van 0.0 - 1.0 (0.0 ingesluit en 1.0 uitgesluit)	Ewekansige getalle // = 0.645
round(x)	Naaste heelgetal aan argument x	double n = Math.round(13.6); // = 14
sqrt(x)	Vierkantwortel van argument x	double vw = Math.sqrt(25); // = 5
sqr(x)	Vierkant van argument x	double vk = Math.sqr(5); // = 25

Die *Random*-klas

Die *Random*-klas voorsien 'n groter versameling van ewekansige getalle as die statiese metode **random()** van die *Math*-klas.

Die sintaks is:

```
Random generator = new Random() of
Random generator = new Random(seedValue).
```

Die *seedValue* is 'n argument (tipe *long*) wat gebruik word in die berekening om die getalgenerator te voorsien van waardes ("seed").

Twee metodes wat gebruik word by die *Random*-klas is die **nextInt(n)** en **nextDouble(n)**.

Metode	Beskrywing
nextInt(n)	'n Ewekansige heelgetal tussen die getal 0 en n (0 ingesluit en n uitgesluit)
nextDouble()	'n Ewekansige breuk (<i>floating-point number</i>) tussen 0.0 en 1.0 (0.0 ingesluit en 1.0 uitgesluit)

Voorbeeld 1: Ewekansige getalle word gegeneer – gebruik die *Random*-klas

```
import java.util.Random;

public class EwekansigNr
{
    public static void main (String[] args)
    {
        Random generator = new Random();
```