# C:\Users\stefano.maggi.CONBIPELSPA\Desktop\prom38.png

**Date**: 20/02/2013

**Procedure:** [Le funzioni matematiche (VBScript)](http://heelpbook.altervista.org/2013/le-funzioni-matematiche-vbscript/)

**Source:** [**LINK**](http://www.guidautile.com/manuale/active_server_pages_ASP/funzioni_matematiche.asp)

**Permalink:** [**LINK**](http://heelpbook.altervista.org/2013/le-funzioni-matematiche-vbscript/)

**Created by:** HeelpBook Staff

**Document Version:** 1.0

# [**Le funzioni matematiche (VBScript)**](http://heelpbook.altervista.org/2013/le-funzioni-matematiche-vbscript/)

Le **funzioni matematiche** sono fondamentali per lavorare con numeri e valori di vario tipo. Sono decisamente semplici da utilizzare e saranno presenti in quasi tutte le applicazioni per il web.

Le funzioni matematiche del **VBScript**:

**Abs(number)**
Restituisce il valore assoluto di “number”

**Atn(number)**
Restituisce l’arcotangente, in radianti, di “number”

**Cos(number)**
Restituisce il coseno di “number”. “number” sarà in radianti

**Exp(number)**
Restituisce **e**(*approssimato a 2.71828*) elevato alla potenza di “**number**”

**Fix(number)**
Restituisce la parte intera di “number”. Se “**number**” è negativo **Fix** restituisce il primo intero minore di o uguale a “number”

**Hex(number)**
Converte “number” da base decimale (10) a stringa di valore esadecimale (16)

**Int(number)**
Restituisce la parte intera di “**number**”. Se “number” è negativo restituisce il primo intero minore di o uguale a “number”

**Log(number)**
Restituisce il logaritmo naturale di “number”.

**Oct(number)**
Converte “number” da base decimale (10) a stringa di valore ottale (8)

**Rnd number**
Restituisce un numero casuale minore di 1 e maggiore o uguale a zero
-se “number” è minore di zero viene restituito sempre lo stesso numero casuale usando “number” come seme
-se “number” è maggiore di zero o non è fornito viene generato un numero casuale successivo nella successione
-se “numbero” è zero viene restituito il numero generato piu’ di recente

**Randomize**
Inizializza il generatore di numeri casuali (va posto prima di **Rnd**)

**Round(number**)
Restituisce “**number**” arrotondato a un intero

**Round(number, dec)**
Restituisce “**number**” arrotondato alle cifre decimali “**dec**”

**Sgn(number)**
Restituisce **1** se “**number**” è maggiore di zero, zero se “**number**” è uguale a zero, **-1** se “**number**” è inferiore a zero.

**Sin(number)**
Restituisce il seno di “**number**”, “**number**” deve essere in radianti.

**Sqr(number)**
Restituisce la radice quadrata di “**number**”, “**number**” deve essere positivo.

**Tan(number)**
Restituisce la tangente di “**number**”, “**number**” deve essere in radianti.