

P O G L A V J E 11

SLUČAJNA ŠTEVILA

Kratka vsebina : RANDOMIZE, RND

V tem poglavju bomo govorili o funkciji RND ter ključni besedi RANDOMIZE. Oboje se uporablja v zvezi s slučajnimi števili. Nahajata se na isti tipki (T); RANDOMIZE razumemo kot RAND.

RND je samo delna funkcija. Čeprav opravlja izračunavanje in daje rezultat, je nenavadna, saj ne potrebuje argumenta. Vsakič, ko jo uporabljate, dobite kot rezultat slučajno število med 0 in 1 (lahko ima vrednost 0, toda nikoli 1).

Poizkusite:

```
10 PRINT RED
```

```
20 GO TO 10
```

in videli boste, kako se odgovor menja. Ali lahko odkrijete kako nepravilnost? To se ne bi smelo zgoditi, saj "random" pomeni, da ni nobenih zakonitosti. Pravzaprav, RED ni popolnoma poljuden, saj sledi določeno zaporedje 65536 števil. Ta števila so popolnoma pomešana tako, da ne obstoja nobena vidna zakonitost, zato pravimo da je RND pseudo poljubno število. RND daje neko število med 0 in 1, lahko pa dobite poljubna števila v kakšnem drugem intervalu. Na primer: $5 * \text{RND}$ je med 0 in 5, $1,3 + 0,7 * \text{RND}$ pa je med 1,3 in 2. Da bi dobili cela števila, uporabite INT (ne pozabite, da INT vedno zaokroža proti navzdol), tako kot v $1 + \text{INT}(\text{RND} * 6)$, ki ga bomo uporabili v programu za simulacijo kockanja. $\text{RND} * 6$ je v intervalu od 0 do 6, vendar je glede na to, da nikoli ne doseže 6, njena vrednost 0, 1, 2, 3, 4 ali 5. Program je sledeč:

```
10 REM program metanja kocke
```

```
20 CLS
```

```
30 FOR n = 1 TO 2
```

```
40 PRINT 1 + INT (RND*6);"";
```