

```
50 NEXT n
60 INPUT a$: GO TO 20
```

Vsakič, ko želite kocko ponovno vreči, pritisnite ENTER.

Ukaz RANDOMIZE se uporablja, da bi se RND začel na določenem mestu svojega zaporedja števil, kar je razvidno iz naslednjega programa:

```
10 RANDOMIZE 1
20 FOR n=1 TO 5; PRINT RND,: NEXT n
30 PRINT: GO TO 10
```

Po vsakem izvrševanju ukaza RANDOMIZE, se zaporedje RND prične znova z 0,0022735596. Ostala števila med 1 in 65535 lahko uporabite v ukazu RANDOMIZE, da bi lahko začeli zaporedje RND na različnih mestih. Če so se v programu, ki ima RND pojavile napake, ki jih ne morete najti, si lahko pomagajte z uporabo RANDOMIZA, da bi se program obnašal tako kot vedno, kadar ga uporabljate.

Ukaz RANDOMIZE (tudi RANDOMIZE 0) je sam po sebi drugačen, saj zares izvršuje izbiranje RND. To lahko vidite v naslednjem programu:

```
10 RANDOMIZE
20 PRINT RND: GO TO 10
```

Zaporedje, ki ga dobite tukaj ni poljubno, saj ga ukaz RANDOMIZE uporablja od trenutka, ko je bil računalnik vključen. Glede na to, da se čas poveča za isto vrednost vsakič, ko je bil izvršen ukaz RANDOMIZE, bo tudi naslednji RND izvršen več ali manj isto. Rezultat bo boljši, če GO TO 10 zamenjate z GO TO 20.

Pazite: večina dialektov v BASIC-u uporablja za izdelavo poljudnih števil ukaza RND in RANDOMIZE, vendar jih ne uporabljajo vsi na isti način. Program, ki ga bomo sedaj vnesli, nam šteje "cifre" in "grbe" pri kovancu, ki ga mečemo:

```
10 LET grb=0: LET cifra=0
20 LET kovanec=INT (RND*2)
30 IF kovanec=0 THEN LET grb=grb+1
40 IF kovanec=1 THEN LET cifra=cifra+1
```