

Če izberemo za argument ničlo, nam RND določi naključno vrednost direktno iz systemske vgrajene ure. Negativni argument pa povzroči, da funkcija določi z vsakim izvajanjem novo začetno vrednost.

Primeri: 100 PRINT INT (RND(0) * 50)
(Izračuna nam naključne integer vrednosti med 1 in 49.)

100 X = INT (RND(1) * 6 + INT (RND(1) * 6 + 2
(Simulira dve kocki.)

100 X = INT (RND(1) * 1000) + 2
(Naključna integer števila med 1 - 1000.)

100 X = INT (RND(1) * 150) + 100
(Naključna števila od 100 - 249.)

100 X = RND(1) * (U - L) + L
(Naključna števila med zgornjo (U) in spodnjo (L) mejo.)

RUN

Tip: Ukaz

Format: RUN [<številka vrstice>]

Delovanje: S sistemskim ukazom RUN se program, ki ga imamo zapisanega v spominu računalnika začne izvajati. Pred tem pa izvede tudi operacijo čiščenja spomina (CLR). Če se hočemo temu izogniti, lahko uporabimo CONT ali GOTO za izvedbo programa. Če je številka vrstice za RUN določena, se začne program izvajati s to programsko vrstico, v vsakem drugem primeru pa RUN začne s prvo programsko vrstico. Ukaz RUN lahko uporabimo tudi v programu samem. Izvajanje programa se ustavi in BASIC se vrne v direkten način, ko pridemo do STOP ali END stavka, ali pa ko se izvrši zadnja programska vrstica.

Primeri: RUN (Začne izvajati program v prvi vrstici.)
RUN 500 (Začne izvajati program v vrstici 500.)