

MINĒŠANAS SPĒLE – RANDOM JĒDZIENS

9.nodarbība

RANDOM

- No angļu valodas «random» - gadījumskaitlis.
- Skaitlis, kas no zināmas skaitļu kopas iztverts tādā veidā, ka visiem kopas skaitļiem ir vienāda parādīšanās varbūtība.

ŠAJĀ NODARBĪBĀ

- Kur dzīvē var sastapt Random funkcijas?
- Kā pielietot Random funkciju programmatūras izveidē?

RANDOM FUNKCIJA DZĪVĒ

- Monētas mešana
- Dabā:
 - vieta, kur nokritis lietus lāse
 - skudru pārvietošanās skudru pūznī
 - putekļu kustība saules staros
- Spēles:
 - Čirks
 - Monopols
- Datorspēles

un citi gadījumi.

NEJAUŠO SKAITĻU ĢENERĒŠANAI NEPIECIEŠAMS

1. Jāimportē klase `java.util.Random`
2. Jāizveido klases instance:
`Random random = new java.util.Random();`
3. Jāizveido metode nejaušā skaitļa ģenerēšanai:
`int i = random.nextInt(100);`
4. Jānodrošina gadījumskaitļa izvade uz ekrāna:
`System.out.println("Generated : " + i);`

Gadījumskaitļu ģeneratoru var izmantot tik reizes, cik tas ir nepieciešams. Katrā ģenerēšanas reizē iegūst citu nejaušo skaitli norādītajā diapazonā. Gadījumskaitļus ērti izmantot loterijās, minēšanas spēlēs, modelēšanā.

RANDOM FUNKCIJA MINĒŠANAS SPĒLES IZVEIDĒ I

Spēles mērķis: uzminēt, kādu skaitli ir «iedomājies» dators.

Spēles programmā jābūt:

- viena poga, ar kuras nospiešanu tiks ģenerēts gadījumskaitlis,
- viens teksta lauks, kur tiks parādīts datora iedomātais skaitlis.

```
public void click(View view){  
    Random kaulins = new Random();  
    int vertiba = kaulins.nextInt(6) +1;  
}
```

RANDOM FUNKCIJA MINĒŠANAS SPĒLES IZVEIDĒ II

Spēles mērķis: uzminēt, kādu skaitli ir «iedomājies» dators.

Spēles programmā jābūt:

- viena poga, ar kuras nospiešanu tiks ģenerēts gadījumskaitlis,
- viens teksta lauks, kur tiks parādīts datora iedomātais skaitlis.

```
public void click(View view){  
    Random kaulins = new Random();  
    int vertiba = kaulins.nextInt(6) +1;  
    TextView teksts = (TextView)findViewById(R.id.teksts);  
    teksts.setText(’’Random: = ’’ + vertiba);  
}
```