

# Utilizzo delle catene di Markov per la generazione di testi casuali pseudo-realistici

KEY  
(stringa)

VALUE  
(lista di stringhe)

IL CANE E IL GATTO  
SONO SCESI IN CANTINA  
E SI SONO SPAVENTATI

MAPPA →

Attenzione: per semplicità in questo esempio come chiave viene usata una sola stringa, nel programma, per rendere il testo migliore, si useranno due stringhe consecutive come chiave, quindi "IL CANE", CANE E", "E IL", ecc.

