

- ProceduralTexture
- Projector
- PropertyName
- QualitySettings
- Quaternion
- + Random
- Rangelnt
- Ray
- Ray2D
- RaycastHit
- RaycastHit2D
- Rect
- RectOffset
- + RectTransform
- RectTransformUtility
- ReflectionProbe
- RelativeJoint2D
- RemoteSettings
- RenderBuffer
- Renderer
- RendererExtensions
- RenderSettings
- RenderTargetSetup
- RenderTexture
- Resolution
- ResourceRequest
- Resources
- Rigidbody
- Rigidbody2D

随机

其他版本

public static float **Range** (float **min** , float **max**);

描述

返回一个随机浮点数，并且min [包括]和max （包括值）（只读）。

请注意，max是包容性的，因此使用Random.Range (0.0f, 1.0f) 可以返回1.0作为值。

```
使用UnityEngine;
使用System.Collections;

public class ExampleClass: MonoBehaviour
{
    public GameObject prefab ;

    //在xz平面上将预制件实例化在-10.0和10.0之间
    void Start ()
    {
        Vector3 position = new Vector3 ( Random.Range (-10.0f, 10.0f) , 0, Random.Range (-10.0f, 10.0f) );
        实例化（预制，位置， 四元数 ）；
    }
}
```

public static int **Range** (int **min** , int **max**);

描述

返回min （含）和max [exclusive]（只读）之间的随机整数。

注意，max是独占的，所以使用Random.Range (0,10) 将返回0到9之间的值。如果max等于min，则返回min。

```
使用UnityEngine;

public class ExampleClass: MonoBehaviour
{
    //从级别列表中加载一个随机级别

    void Start ()
    {
        SceneManager.LoadScene ( Random.Range (0, SceneManager.sceneCount) );
    }
}
```