

Bloque Aleatorio



El bloque Aleatorio puede mostrar un valor Numérico o Lógico aleatorio. Puede utilizar el resultado del bloque Aleatorio para hacer que el robot elija de manera aleatoria diferentes acciones.

Elegir el tipo de salida



Utilice el Selector del modo para elegir si mostrar un valor numérico aleatorio o un valor lógico aleatorio. Después de seleccionar el modo, puede escoger las [Entradas](#). Los controles de entrada controlan el rango y la probabilidad de la salida [Valor](#).

Modos: [Numérico](#), [Lógico](#)

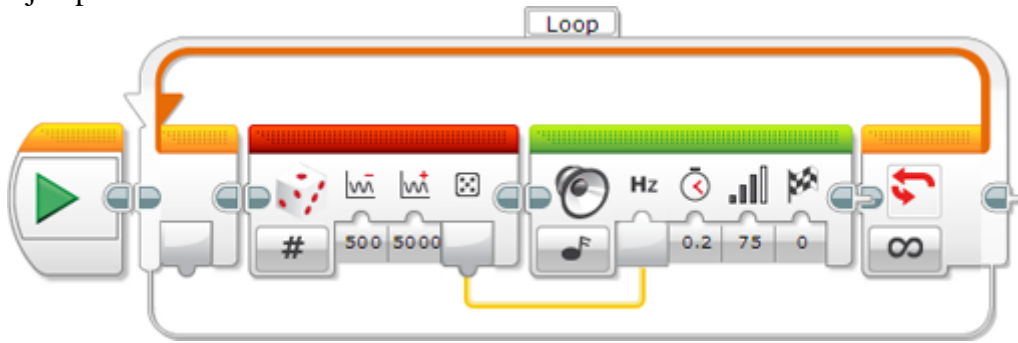
Modos

Numérico



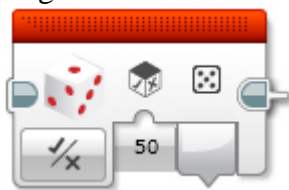
El modo numérico muestra un valor entero aleatorio. El [Valor](#) será un número entero aleatorio que esté dentro del rango especificado por el [Límite inferior](#) y el [Límite superior](#). Cada valor entero dentro de estos límites tiene las mismas posibilidades de ser elegido.

Ejemplo



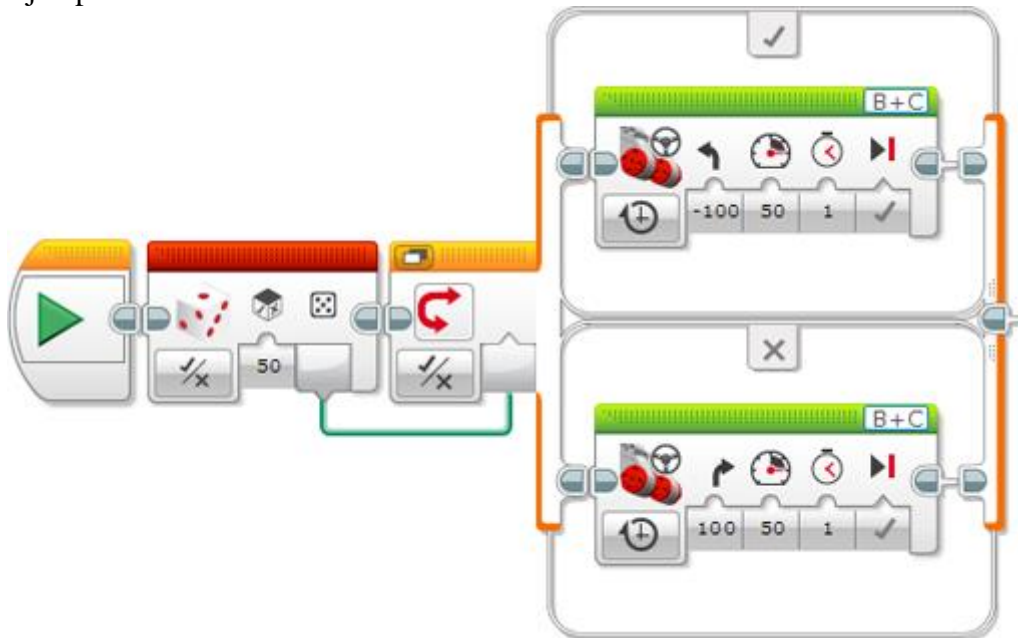
Este programa emite una serie continua de tonos en frecuencias aleatorias entre 500 y 5000 Hz.

Lógico



El modo Lógico muestra un valor Verdadero o Falso. La probabilidad de que un valor Verdadero aparezca se muestra en la entrada [Probabilidad de Verdadero](#). Esta entrada es un valor porcentual entre 0 y 100. Por ejemplo, una probabilidad de 25 equivale a 25% de probabilidad de que aparezca Verdadero y un 75% de que aparezca Falso.

Ejemplo



Este programa hace que el robot elija de manera aleatoria entre girar a la derecha y girar a la izquierda, con una probabilidad de 50/50 para cada uno.

Consejos y trucos

Para hacer que el robot elija entre más de dos acciones aleatorias, puede utilizar un [bloque Aleatorio](#) con el modo [Numérico](#) y un [bloque Interruptor](#) en el modo Numérico.

Por ejemplo, puede mostrar un número aleatorio entre 1 y 5 y utilizar este valor para elegir entre cinco casos diferentes en el Interruptor.

Entradas y salidas

Las entradas del bloque Aleatorio controlan el rango y la probabilidad del valor de salida. Puede ingresar los valores de entrada directamente en el bloque. De manera alternativa, los valores pueden suministrarse a través de Cables de datos desde las salidas de los otros bloques de programación.

Entrada	Tipo	Valores permitidos	Notas
Límites inferiores	Numérico	Cualquier número	Límite inferior de salida numérica
Límites superiores	Numérico	Cualquier número	Límite superior de salida numérica
Probabilidad de Verdadero	Numérico	Entre 0 y 100	Porcentaje de probabilidad de resultado Verdadero para la salida lógica.

La salida del bloque Aleatorio proporciona el valor aleatorio. Para usar la salida, utilice un [Cable de datos](#) para conectarla a otro Bloque de programación.

Salida	Tipo	Notas
Valor	Numérico o Lógico	Numérico en el modo Numérico Lógico en el modo Lógico