**ASCII –KODE, KARAKTERS, ORDINALE WAARDES**

In die ASCII-tabel kry ons die volgende:

**Karakter/Simbool ASCII waarde**

**A 65**

**B 66**

**… …**

**Z 90**

**a 97**

**b 98**

**.. ..**

**Z 122**

1. **48**
2. **49**
3. **50**

**.. ..**

**9 57**

**Random-Funksie:**

Daar is 'n ingeboude **Random**-funksie.

Dit word saam met die ingeboude procedure **Randomize** gebruik.

Vb: iAntwoord := random(6); 6 Moontlike getalle nl. **0 tot 5**

**Indien jy die getalle op 'n Dobbelsteen wil kry, doen as volg:**

iGetal := random(6) + 1; As hy **0** gekies het sal dit **0 + 1 = 1 minimum wees**

As hy **5** gekies het sal dit **5 + 1 = 6 maksimum wees**

**As jy getalle tussen 40 en 60 wil kies, doen:**

iGetal := random(21) + 40; As hy **0** gekies het sal dit **0 + 40 = 40 minimum wees**

As hy **20** gekies het sal dit **20 + 40 = 60 maksimum wees**

**RandomRange-funksie:**

Moet **MATH in USES-Clause byvoeg** sodat Delphi weet in watter ingeboude Unit die RandomRange-funksie lê

Vb: iGetal := RandomRange(40,60); **Sal getalle tussen 40 en 60 kies, beide ingesluit**

**Kode-generering: Skep stringe wat uit karakters bestaan**

**Karakters kan Letters wees, Syfers wees of Spesiale karakters**

As ons 'n booskap wil enkript, doen die volgende:

sSin := 'Hallo, hoe gaan dit?'; String met 20 karakters

sNuweSin := ''; Leë String

iLengte := length(sSin); iLengte is nou 20

for k := 1 to iLengte do

begin

sNuweSin:= sNuweSin + chr(ord(sSin[k]) +5);

end;

ShowMessage(sNuweSin); Sal string : **Mfqqt1%mtj%lffs%inyD** vertoon