

# La curiosa historia del algoritmo de aleatoriedad que hubo que modificar para que no pareciera poco aleatorio

**Hablando de fascinantes historias de aleatoriedad** Charles Oberon recuperó la historia aquella de cuando medio mundo se volvió loco porque sus iTunes (puede ser que incluso los iPod) reproducían canciones en modo aleatorio que *parecía* poco aleatorio:

Apple tuvo que desarrollar un sistema aleatorio más «inteligente» para iTunes que hiciera que el modo aleatorio **fuera MENOS aleatorio** pero *pareciera* más aleatorio a quienes estaban escuchando la música.

Y es que según **diversos artículos** de la época, la forma en que funcionaba el modo aleatorio efectivamente **no era como la gente esperaba que fuera**. Y es que hay muchas formas de conseguir esa aleatoriedad:

- (A) Tomar la lista de canciones almacenadas y mezclarlas en un orden aleatorio, como si fuera una baraja de cartas.
- (B) Elegir una canción al azar entre todas las existentes cada vez que termina otra.

**Cada método tiene sus ventajas y desventajas;** por ejemplo el método (A) hace que las canciones se *repitan* menos y permite un uso más lógico y que los botones *Canción anterior / siguiente* funcionen correctamente, aunque también hace imposible que una canción se repita hasta que acabe la lista. Usando el método (B) se puede solucionar también el tema de los botones, pero existe cierta probabilidad de que una canción se repita de nuevo tras haber acabado –algo sin duda un poco extraño– aunque buscándole algo positivo la probabilidad de que suene cada canción es más *puramente aleatoria*, digamos.

Lo que sucedía en el iTunes es que usaba el método A. De modo que la gente –especialmente si no tenía muchas canciones– comenzó a observar que *Let it besonaba siempre antes que American Pie*, o que una canción

de *Génesis* iba seguida siempre de otra de *The Doors*. ¿Qué demonios estaba ocurriendo?

La solución era **universal y muy sencilla: desactivar el modo aleatorio y volverlo a activar**, lo que producía una nueva remezcla. Pero no todo el mundo hacía esto a menudo. Así que Apple tuvo que modificar la forma en que todo esto funcionaba –según parece forzando una remezcla tras haberse reproducido cierto porcentaje de canciones– para que el efecto fuera más similar al método (B) pero sin perder la funcionalidad de (A) ni el uso de los botones.

(Vía **Gregory Daedalus**.)

<https://www.microsiervos.com/archivo/azar/algoritmo-poco-aleatorio.html>