**random.randint**

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.randint(1,10)

语句的含义是产生1至10（包含1与10）的一个随机数（整数int型）。（参数为整数不可为浮点数否则会报错）

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.randint(20, 10) #该语句是错误的。下限必须小于或等于上限。

**random.random**

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.random()

生成一个0到1之间的随机浮点数，包括0但不包括1，也就是[0.0, 1.0)。

**random.uniform**

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.uniform(a, b)

生成a、b之间的随机浮点数。不过与randint不同的是，a、b可以不是整数，也不用考虑大小。

即

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.uniform(3.65,10.56）#可以这样

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.uniform(10.56, 3.65）#也可以这样

**random.choice**

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.choice(seq)

从序列中随机选取一个元素。seq需要是一个序列，比如list、元组、字符串。

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.choice([1, 2, 3, 5, 8, 13]) #list
3. random.choice('hello') #字符串
5. random.choice(['hello', 'world']) #字符串组成的list
7. random.choice((1, 2, 3)) #元组

都是可行的用法。

**random.randrange**

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.randrange(start, stop, step)

生成一个从start到stop（不包括stop），间隔为step的一个随机整数。start、stop、step都要为整数，且start<stop。

**random.sample**

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.sample(p, k)

从p序列中，随机获取k个元素，生成一个新序列。sample不改变原来序列。

这个模块很 666，还支持三角、β分布、指数分布、伽马分布、高斯分布等等非常专业的随机算法。

**random.shuffle**  
**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. random.shuffle(x)

把序列x中的元素顺序打乱。shuffle直接改变原有的序列。如：

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. **import** random
2. a=[1,2,3,4,5,6]
3. random.shuffle(a)
4. **print**(a)

结果如下：

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. [5, 1, 3, 6, 4, 2]

新手在使用此函数时可能会出现一些错误，如下：

**[python]** [view plain](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352) [copy](https://blog.csdn.net/qq_38092017/article/details/76377352)

1. **import** random
2. a=[1,2,3,4,5,6]
3. **print**(random.shuffle(a))

使用此方法会出现None结果，原因是random.shuffle() 是用来打乱列表元素的，没有返回值，所以不能用print(random.shuffle(a))来输出打印打乱

后的序列