

Atividades

- Essas atividades permitirão aos alunos aprenderem como se usa um módulo desenvolvido em uma biblioteca de classes.
- As atividades **não** precisam ser enviadas para o professor mas devem ser realizadas.
- Quando solicitadas, devem ser mostradas para o professor no laboratório.

Atividades

- Vamos testar a geração de números aleatórios.
- random — Gera números pseudoaleatórios
- Código-fonte: Lib/random.py
- Este módulo implementa geradores de números pseudoaleatórios para várias distribuições. Os métodos e funções necessárias podem ser encontrados no link:
- <https://docs.python.org/pt-br/3/library/random.html>

Atividade 01

- Crie uma classe chamada de RandomTester. Nessa classe implemente dois métodos: printOneRandom() (que imprime um número aleatório) e printMultiRandom(int many) (que possui um parâmetro para especificar quantos números você deseja e depois imprime o número apropriado de números aleatórios)

Atividade 02

- Escreva um método em sua classe `RandomTester` chamado `throwDice` que retorne um número aleatório entre 1 e 6 (inclusive)

Atividade 03

- Adicione um método à sua classe RandomTester que aceite um parâmetro max e gere um número aleatório no intervalo 1 a max (inclusive)

Atividade 04

- Adicione um método à classe RandomTester que aceite dois parâmetros, min e max, e gere um número aleatório no intervalo min a max(inclusive).
- Reescreva o corpo do método que você escreveu na atividade anterior (atividade 03) de modo que ele agora chame esse novo método para gerar o resultado. Observe que não deve ser necessário utilizar um loop nesse método.