

Math.random()

La cridà a `Math.random()` torna un nombre aleatori entre 0.0 i 1.0, excluit aquest últim valor, es a dir, pot tornar 0.346442, 0.2344234, 0.98345,....

Per exemple, si volem simular una tirada de daus, volem números entre 1 i 6 sense decimals.

En primer lloc, mirem quants valors volem.

En el nostre cas el dau son 6 valors, del 1 al 6 amb dos inclosos.

Debem a les hores multiplicar `Math.random()` per 6.

`Math.random()*6` *// Aquesta instrucció dona valors de 0.0 a 6.0, excluint el 6.0*

Com el nostre primer valor es 1, li sumem 1 al resultat.

`Math.random()*6 + 1` *// Açò dona valors entre 1.0 i 7.0 exclos el 7.0*

Finalment, per a aconseguir un sencer, llevem els decimals utilitzant la classe `Math.floor()`

```
int valorDado = (int)(Math.floor(Math.random()*6+1));
```

En general, per a aconseguir un número sencer entre M i N amb M menor que N i ambos inclosos, debem utilitzar aquesta fórmula

```
int valorEntero =(int) (Math.floor(Math.random()*(N-M+1)+M)); // Valor entre M i N, amb dos inclosos.
```