

Random

MK



Random

```
public class AtsitikiniaiSkaiciai {  
    // klasės kintamieji  
    static Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
    static Random random = new Random();  
    public static void main(String[] args) {  
        // metodo kintamieji, apsašymas  
        int a, b;  
        // priskyrimas  
        a = 10;  
        // apsašymas ir priskyrimas  
        int c = 50;  
        // priskyrimas 2  
        a = random.nextInt(50);  
        b = scanner.nextInt();  
        // atsitiktinis skaicius is Integer.MAX_VALUE  
        c = random.nextInt();  
    }  
}
```

Uzduotis1 (random)

Sukurti 3 int timo kintamuosius. Jiem priskirti po random (nuo 1 iki 100) reikšmę.

1. Naudoti: `int a = random.nextInt(100) + 1;`
2. Išsiaiškinti kuris kintamasis yra didžiausias

Pvz.:

a = 5;	a = 8;	a = 100;
b = 15;	b = 99;	b = 45;
c = 50;	c = 4;	c = 50;
Atsitiktiniai sk.: 5, 15, 50.	Atsitiktiniai sk.: 8, 99, 44.	Atsitiktiniai sk.: 10, 45, 50.
Didžiausia reikšmė: 50	Didžiausia reikšmė: 99	Didžiausia reikšmė: 10

Uzduotis5

```
import java.util.Random;
public class Uzduotis5 {
    static Random random = new Random();
    public static void main(String[] args) {
        int sk1 = random.nextInt(100);
        int sk2 = random.nextInt(100);
        int sk3 = random.nextInt(100);
        if (sk1 >= sk2 && sk1 >= sk3) {

        } else if (sk2 >= sk1 && sk2 >= sk3) {

        } else {

        }
    }
}
```

Uzduotis2 Žaidimas šilta šalta (random)

- Programa sugeneruoja skaičiu nuo 1 iki 100. Vartotojas turi 10 bandymų atspėti šį skaičių.
- Programa prašo vartotojo įvesti skaičių ir jį palygina su sugeneruotu ir išveda pranešimą:
 - Įvestas skaičius per didelis, bandyk dar karta
 - Įvestas skaičius per mažas, bandyk dar karta
 - Valio!!! Atspėjote

Uzduotis3

Atsitiktinumo patikrinimas.

Programa turi atlikti 100k bandymų sugeneruoti skaičių nuo 1 iki 10. Išspausdinti bandymo rezultatus, kiek kartų buvo atsitiktinai parinktas 1, 2, ... 10