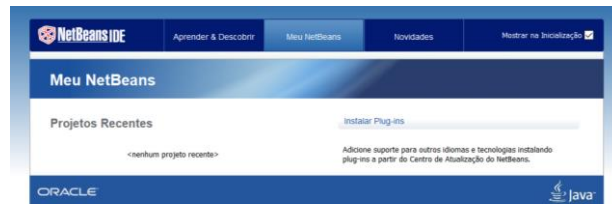


Java

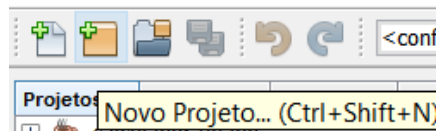
A Classe Math, também, pode ser utilizada para criação de **Números Randômicos** (Números **Aleatórios**), através do **Método “random”**.

Siga os passos abaixo para:

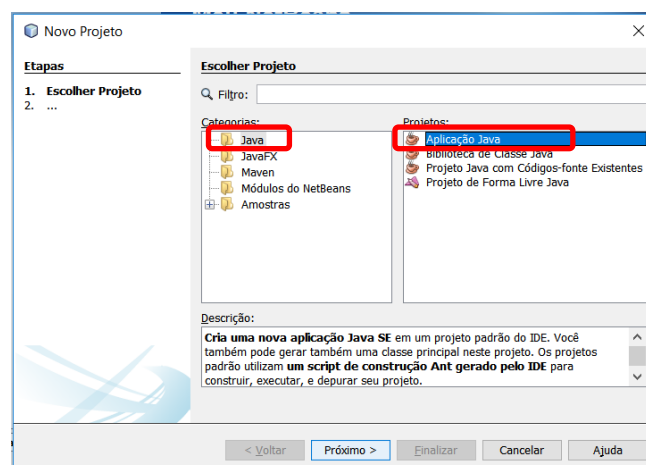
Abra o NetBeans.



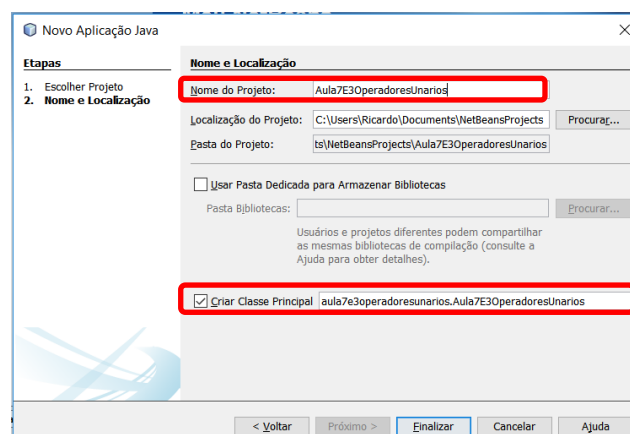
Crie um Novo Projeto.



Em Categoria mantenha Java selecionado e em Projeto, mantenha Aplicação Java e clique no botão Próximo.

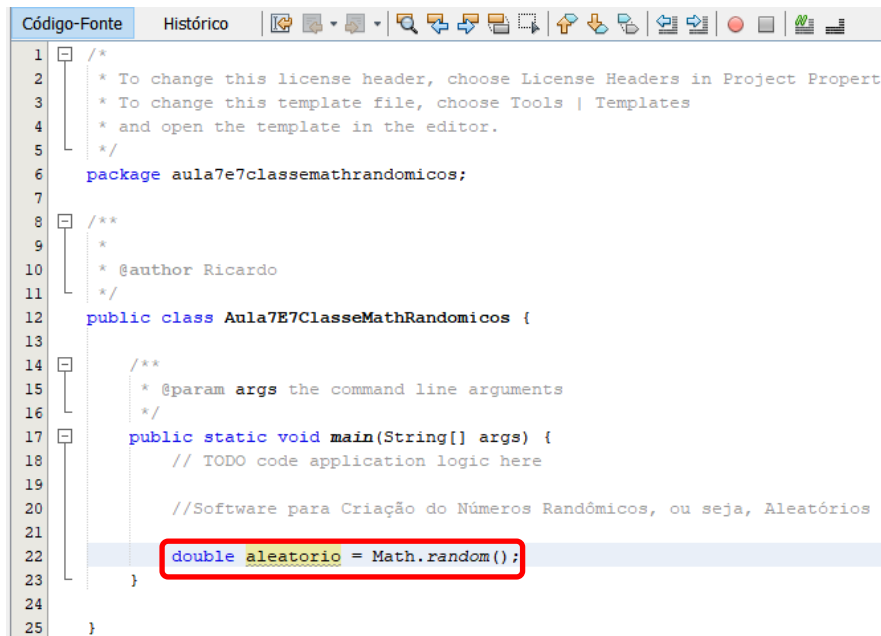


Nomeie o Projeto, mantenha “Criar Classe Principal” selecionada e clique em Finalizar.



Crie números aleatórios de 0 a 1 utilizando:

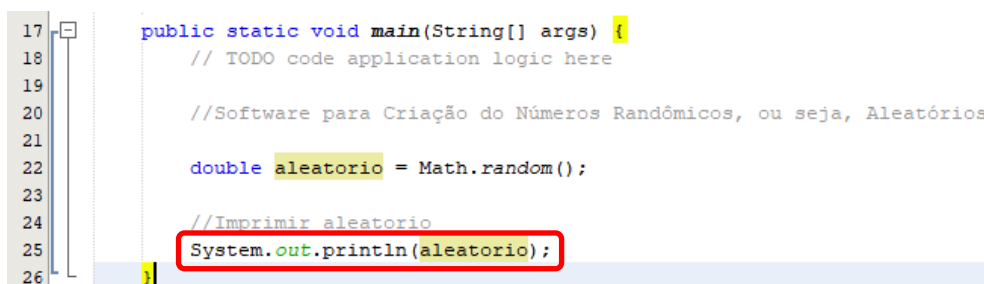
double aleatório = Math.random();



```
1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Propert.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package aula7e7classemathrandomicos;
7
8  /**
9   *
10   * @author Ricardo
11   */
12  public class Aula7E7ClasseMathRandomicos {
13
14      /**
15       * @param args the command line arguments
16       */
17      public static void main(String[] args) {
18          // TODO code application logic here
19
20          //Software para Criação do Números Randômicos, ou seja, Aleatórios
21
22          double aleatorio = Math.random();
23      }
24
25  }
```

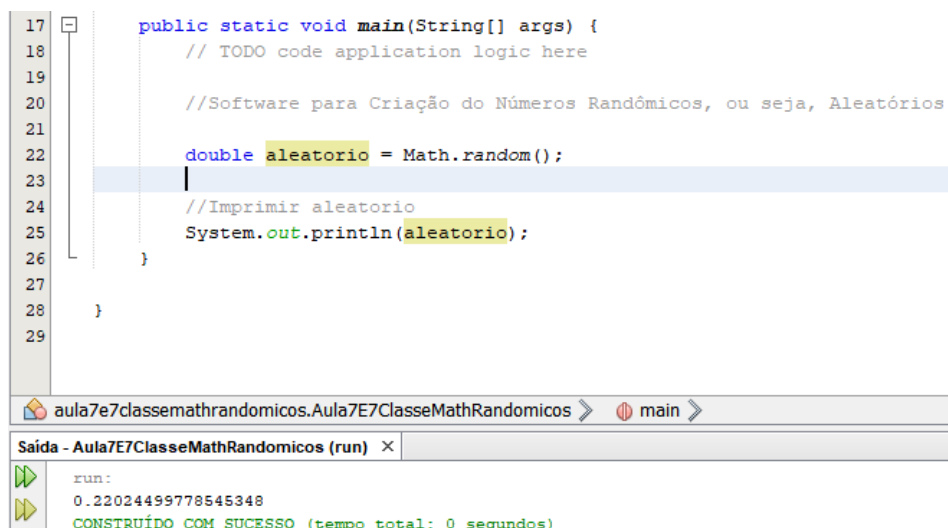
Imprima o valor aleatório criado, utilizando:

System.out.println(aleatório);



```
17  public static void main(String[] args) {
18      // TODO code application logic here
19
20      //Software para Criação do Números Randômicos, ou seja, Aleatórios
21
22      double aleatorio = Math.random();
23
24      //Imprimir aleatorio
25      System.out.println(aleatorio);
26  }
```

Execute o programa várias vezes e verifique os diversos resultados diferentes.



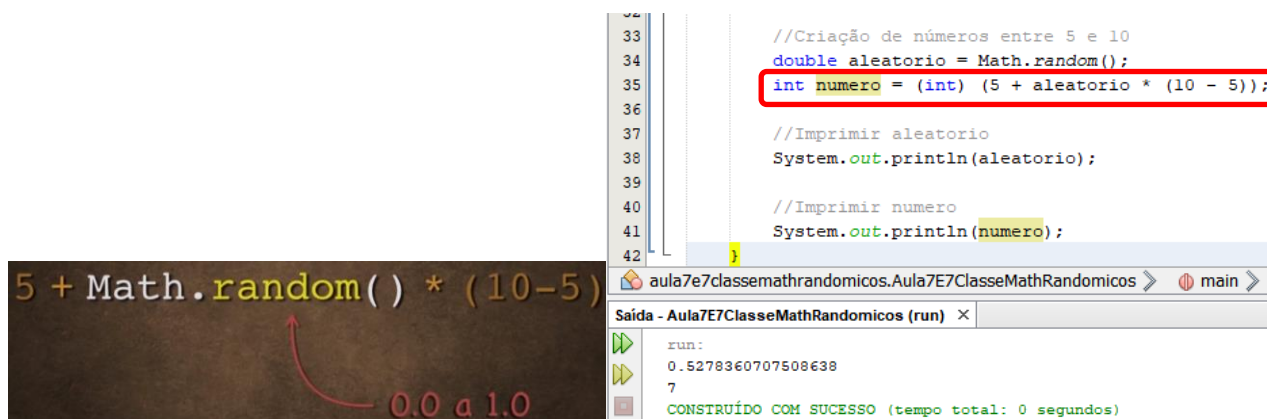
```
17  public static void main(String[] args) {
18      // TODO code application logic here
19
20      //Software para Criação do Números Randômicos, ou seja, Aleatórios
21
22      double aleatorio = Math.random();
23
24      //Imprimir aleatorio
25      System.out.println(aleatorio);
26  }
```

aula7e7classemathrandomicos.Aula7E7ClasseMathRandomicos > main >

Saída - Aula7E7ClasseMathRandomicos (run) x

run:
0.22024499778545348
CONSTRUÍDO COM SUCESSO (tempo total: 0 segundos)

Caso seja necessário gerar um número entre 5 e 10, por exemplo; será necessário um pouco mais, veja a imagem abaixo:



```
33 //Criação de números entre 5 e 10
34 double aleatorio = Math.random();
35 int numero = (int) (5 + aleatorio * (10 - 5));
36
37 //Imprimir aleatorio
38 System.out.println(aleatorio);
39
40 //Imprimir numero
41 System.out.println(numero);
42 }
```

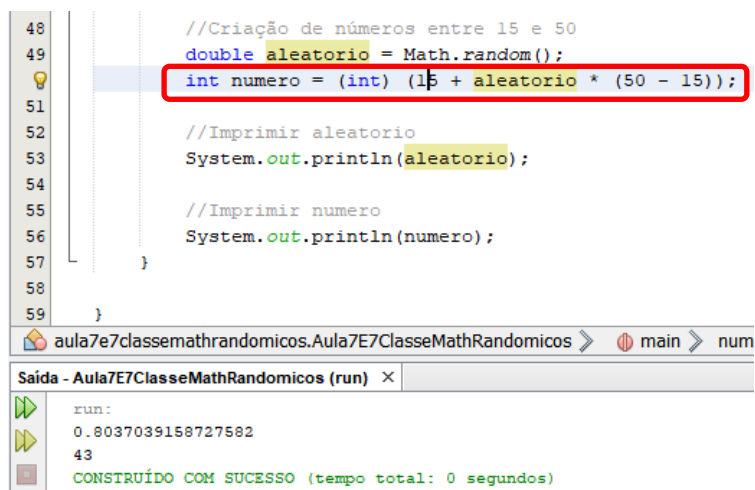
5 + Math.random() * (10-5)

0.0 a 1.0

Saída - Aula7E7ClasseMathRandomicos (run) ×

run:
0.5278360707508638
7
CONSTRUÍDO COM SUCESSO (tempo total: 0 segundos)

Caso seja necessário gerar números aleatórios entre 15 e 50, basta alterar o código onde está escrito “5” para “15” e onde está escrito “10 – 5” para “50 – 15”, conforme imagem abaixo.



```
48 //Criação de números entre 15 e 50
49 double aleatorio = Math.random();
50 int numero = (int) (15 + aleatorio * (50 - 15));
51
52 //Imprimir aleatorio
53 System.out.println(aleatorio);
54
55 //Imprimir numero
56 System.out.println(numero);
57 }
58
59 }
```

Saída - Aula7E7ClasseMathRandomicos (run) ×

run:
0.8037039158727582
43
CONSTRUÍDO COM SUCESSO (tempo total: 0 segundos)