



APRENDERAPROGRAMAR.COM

EJERCICIOS RESUELTOS.
EJEMPLOS CON NÚMEROS
ALEATORIOS EN JAVA.
RANDOM NEXTINT,
NEXTDOUBLE, ETC.
(CU00907C)

Sección: Cursos

Categoría: Lenguaje de programación Java nivel avanzado I

Fecha revisión: 2029

Resumen: Entrega nº7 del curso “Lenguaje de programación Java Nivel Avanzado I”.

Autor: Walter Sagástegui y Manuel Sierra

EJERCICIO EJEMPLO DE USO DE NÚMEROS ALEATORIOS EN JAVA

Vamos a resolver ejercicios ilustrativos del uso de números aleatorios en Java. El primero de ellos: crear el código de un programa en el que se declaren tres variables tipo *float* *a*, *b* y *c*, cuyo valor se muestre en pantalla y deberá estar comprendido entre cero y 10, excluido el diez.



Solución:

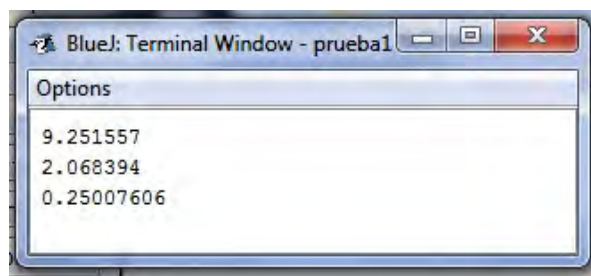
```
/* Ejemplo uso clase Random() – aprenderaprogramar.com */

import java.util.Random;
public class Programa {
    public static void main(String arg[]) {
        float a, b, c;

        Random rnd = new Random();

        a = (rnd.nextFloat() * 10);
        b = (rnd.nextFloat() * 10);
        c = (rnd.nextFloat() * 10);

        System.out.println(a);
        System.out.println(b);
        System.out.println(c);
    }
}
```



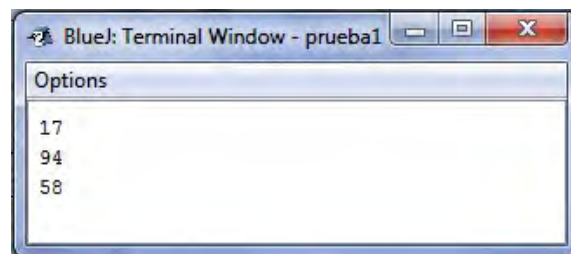
Comentario: la instrucción siguiente (**`rnd.nextFloat() * 10`**), se genera un valor de tipo *float* y dado que la variables **a**, **b**, y **c** han sido declaradas como *float* al inicio del programa, los tipos son coherentes.

EJERCICIO

Crear el código de un programa en el que se declaren tres variables tipo *int* *a*, *b* y *c*, cuyo valor se muestra en pantalla y debe estar comprendido entre cero y 100, utilizando el método **nextInt** de la clase **Random**.

Solución:

```
/* Ejemplo uso clase Random() – aprenderaprogramar.com */  
  
import java.util.Random;  
public class Programa {  
    public static void main(String arg[]) {  
        int a, b, c;  
  
        Random rnd = new Random();  
  
        a = rnd.nextInt(101);  
        b = rnd.nextInt(101);  
        c = rnd.nextInt(101);  
  
        System.out.println(a);  
        System.out.println(b);  
        System.out.println(c);  
    }  
}
```



Fíjate que el tipo devuelto por el método **nextInt** es un **int**, mientras que el tipo devuelto por el método **nextDouble** es un **double** ó el tipo devuelto por el método **nextFloat** es un **float**.

EJERCICIO

Crear el código de un programa que genera tres números enteros aleatorios a , b , c , comprendidos entre 65 y 90, ambos inclusive. Los mostraremos en pantalla.

Solución:

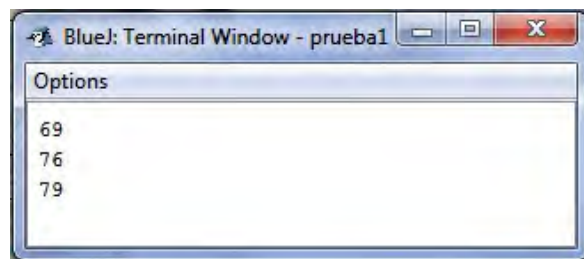
```
/* Ejemplo uso clase Random() – aprenderaprogramar.com */

import java.util.Random;
public class Programa {
    public static void main(String arg[]) {
        int a, b, c;

        Random rnd = new Random();

        a = (rnd.nextInt(26) + 65);
        b = (rnd.nextInt(26) + 65);
        c = (rnd.nextInt(26) + 65);

        System.out.println(a);
        System.out.println(b);
        System.out.println(c);
    }
}
```



Comentario: Si quieres puedes usar otra fórmula. Puedes escribir con igual resultado, lo siguiente:

$a = \text{rnd.nextInt}(90 - 65 + 1) + 65;$

$b = \text{rnd.nextInt}(90 - 65 + 1) + 65;$

$c = \text{rnd.nextInt}(90 - 65 + 1) + 65;$

Próxima entrega: CU00908C

Acceso al curso completo en aprenderaprogramar.com -- > Cursos, o en la dirección siguiente:

http://aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=58&Itemid=180