# JavaScript Random

[❮ Anterior](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/js_math.asp&usg=ALkJrhjmx1sXoByo9wlm2AmCMtNyV3Rlaw)[Próximo ❯](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/js_dates.asp&usg=ALkJrhgEKy5hYD3l_vrz7u-sCyDuoVSHAw)

## Math.random ()

Math.random () retorna um número aleatório entre 0 (inclusive) e 1 (exclusivo):

### Exemplo

Math.random();              // returns a random number

[Tente você mesmo "](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/tryit.asp%3Ffilename%3Dtryjs_random&usg=ALkJrhg8yN_XuNvG56kHxVkvoDm0nl7iwA)

Math.random () sempre retorna um número inferior a 1.

## Inteiros aleatórios do JavaScript

Math.random () usado com Math.floor () pode ser usado para retornar inteiros aleatórios.

### Exemplo

Math.floor(Math.random() \* 10);     // returns a number between 0 and 9

[Tente você mesmo "](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/tryit.asp%3Ffilename%3Dtryjs_random_0_9&usg=ALkJrhhoQAuHibyY4-ZiBrQ9HrW4kqKIuw)

### Exemplo

Math.floor(Math.random() \* 11);      // returns a number between 0 and 10

[Tente você mesmo "](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/tryit.asp%3Ffilename%3Dtryjs_random_0_10&usg=ALkJrhgiZsE73yFlD6QKYizD6i1TmEjVbg)

### Exemplo

Math.floor(Math.random() \* 100);     // returns a number between 0 and 99

[Tente você mesmo "](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/tryit.asp%3Ffilename%3Dtryjs_random_0_99&usg=ALkJrhgHMN2Jc2AqZP07Tl_1XCcAVv9HCg)

### Exemplo

Math.floor(Math.random() \* 101);     // returns a number between 0 and 100

[Tente você mesmo "](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/tryit.asp%3Ffilename%3Dtryjs_random_0_100&usg=ALkJrhgMfjylRRzHRAORDewR3dzGchzXkg)

### Exemplo

Math.floor(Math.random() \* 10) + 1;  // returns a number between 1 and 10

[Tente você mesmo "](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/tryit.asp%3Ffilename%3Dtryjs_random_1_10&usg=ALkJrhgV0ywiMjW4uvo9XVPn8FkINF3wZg)

### Exemplo

Math.floor(Math.random() \* 100) + 1; // returns a number between 1 and 100

[Tente você mesmo "](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/tryit.asp%3Ffilename%3Dtryjs_random_1_100&usg=ALkJrhgaLxbHEL3utFJlEj84e6Y-yZsnig)

## Uma função aleatória adequada

Como você pode ver nos exemplos acima, pode ser uma boa idéia criar uma função aleatória apropriada para usar para todos os fins inteiros aleatórios.

Esta função JavaScript sempre retorna um número aleatório entre min (incluído) e máximo (excluído):

### Exemplo

function getRndInteger(min, max) {  
    return Math.floor(Math.random() \* (max - min) ) + min;  
}

[Tente você mesmo "](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=pt-BR&ie=UTF8&prev=_t&rurl=translate.google.com.br&sl=en&sp=nmt4&tl=pt-BR&u=https://www.w3schools.com/js/tryit.asp%3Ffilename%3Dtryjs_random_function&usg=ALkJrhgOYjK5mDnuuNxdLyhvnWhqQ0ZsqQ)

Esta função JavaScript sempre retorna um número aleatório entre min e max (ambos incluídos):

### Exemplo

function getRndInteger(min, max) {  
    return Math.floor(Math.random() \* (max - min + 1) ) + min;  
}