

```
//MATH.RANDOM():
//O método "random()", é uma função que gera um número aleatório entre 0 e 1.
//Seus números aleatórios são sempre gerados á partir do 0, mas nunca alcançam o 1

const aleatorio = num => {
  min = Math.ceil(1) //Usamos Math.ceil() para arredondar todos os valores para baixo no valor mínimo como "1"
  max = Math.floor(11) //Usamos Math.floor() para arredondar os valores para atingirem no máximo ao valor "10"
  sorteado = Math.floor(Math.random() * (max - min)) + min //Seguindo a fórmula ao lado conseguimos fazer com que Math.random()
  execute randomicamente entre um valor máximo e mínimo...
  if (num === sorteado){
    resultado = `Parabéns o número sorteado foi ${num}`
  } else {
    resultado = `Que pena, o número sorteado foi ${sorteado}`
  }
  return console.log(resultado)
}

//Veja que vamos tentar todas as possibilidades, pelo menos uma dará certo...
aleatorio(1)
aleatorio(2)
aleatorio(3)
aleatorio(4)
aleatorio(5)
aleatorio(6)
aleatorio(7)
aleatorio(8)
aleatorio(9)
aleatorio(10)
```

RESULTADO NO CONSOLE...

```
[Running] node "c:\Users\Almoxarifado\Documents\javascript\arquivos_das_aulas\122-
Math.random().__Funcao_para_Gerar_Valores_Aleatorios.js"
Que pena, o número sorteado foi 3
Que pena, o número sorteado foi 4
Que pena, o número sorteado foi 1
```

```
Que pena, o número sorteado foi 9  
Que pena, o número sorteado foi 8  
Que pena, o número sorteado foi 2  
Que pena, o número sorteado foi 6  
Parabéns o número sorteado foi 8  
Que pena, o número sorteado foi 8  
Que pena, o número sorteado foi 9
```

```
[Done] exited with code=0 in 0.116 seconds
```