

```
/* Om slumpen
 * Datorer har svårt att
 * skapa bra slumptal.
 * Skapar man ett slumptal
 * eller en sekvens av slumptal
 * blir det alltid samma tal.
 * Slumpen behöver initieras med ett startvärde.
 * Vid samma startvärde blir det alltid samma slump.
 * Trickset är att använda unika startvärden.
 * Använder du antalet sekunder sedan 1 januari 1970
 * får du olika slumptal varje gång */
#include <iostream>
#include <time.h> // För tiden
#include <cstdlib> // För slumpen
using namespace std;
int main()
{

    cout << RAND_MAX << endl; // Största möjliga slumptal

    srand(time(NULL)); //initierar ett startvärde för "slumpen".
    // Resten vid division med 6 blir alltid
    // ett heltal mellan 0 och 5
    // Adderar du med ett får du ett tal
    // mellan 1 och 6

    // Simulering av tärningskast
    cout << (rand() % 6)+1 << endl;

    return 0;
}
```