|  |  |
| --- | --- |
| 1. 其它随机数分布 2. 生成随机实数 3. 使用分布的默认结果类型 4. 生成非均匀分布的随机数 5. Bernoulli\_distribution类 | Uniform\_real\_distribution<double> u(0,1)  Uniform\_real\_distribution<> u(0,1)  Normal\_distribution<> n(4,1.5)  Lround()  Bernoulli\_distribution b;伯努利分布  Bernoulli\_distribution b（.55）; |
| 1. 其它随机数分布 2. 随机数引擎生成unsigned数，每个数被生成的概率都相同。应用程序需要不同类型或不同分布的随机数。 3. 标准库通过定义不同随机数分布对象来满足，分布对象和引擎对象协同工作 4. 生成随机实数 5. 若需要随机浮点数，使用rand麻烦，且不准确 6. 可以使用uniform\_real\_distribution类型分布对象，处理从随机整数到随机浮点数的映射 7. 使用分布的默认结果类型 8. 分布类型都是模板，具有单一的模板类型参数，表示生成数的类型 9. 有默认实参，double与int，只有浮点或者整数类型 10. 使用尖括号表示默认类型 11. 生成非均匀分布的随机数 12. 正态分布的序列可由normal\_distribution（正态分布）生成浮点值，并lround函数舍入到最接近的整数， 13. Normal\_distribution<> n(4,1.5) 14. Bernoulli\_distribution类 15. 伯努利分布，不是一个模板，是普通类，总返回bool值，默认true概率为0.5 16. 可以指定.55表示返回true概率为55%; | |