

Générer un nombre aléatoire

Pour générer un nombre aléatoire avec Unity, vous pouvez utiliser la classe `Random` ou la méthode statique `Random.Range()`. Voici quelques exemples pour vous aider à comprendre comment générer des nombres aléatoires dans différents contextes.

1.1 Générer un nombre entier aléatoire

Pour générer un nombre entier aléatoire entre deux valeurs (inclusif pour la valeur minimale et exclusif pour la valeur maximale), vous pouvez utiliser la méthode `Random.Range(int min, int max)`. En spécifiant le type de la variable comme `int`, vous obtiendrez un entier aléatoire.

```
int randomInt = Random.Range(0, 10); // Génère un entier aléatoire entre 0 et 9
Debug.Log("Nombre entier aléatoire : " + randomInt);
```

1.2 Générer un nombre décimal aléatoire

Pour générer un nombre décimal (`float`) aléatoire entre deux valeurs, vous pouvez utiliser la méthode `Random.Range(float min, float max)`. En spécifiant le type de la variable comme `float`, vous obtiendrez un nombre décimal aléatoire.

```
float randomFloat = Random.Range(0.0f, 10.0f); // Génère un nombre décimal aléatoire entre 0.0 et 10.0
Debug.Log("Nombre décimal aléatoire : " + randomFloat);
```