



 Proyecto CUPi2	ISIS-1204 Algorítmica y Programación <b>Consideraciones adicionales de diseño</b>
Ejercicio:	n12_brainsDuel
Autor:	Equipo CUPi2
Semestre:	2017-2

## Recomendaciones para el ejercicio

En el juego hay varios momentos en los que se requiere generar números aleatorios.

Una propuesta para generar un número entero aleatorio en el rango  $[0, \dots, \text{tamRango} - 1]$  es:

```
/**
 * Genera un número entero aleatorio entre 0 y tamRango - 1
 * @param tamRango Tamaño del rango
 * @return Número entero entre 0 y tamRango - 1
 */
private int generarNumeroAleatorioEnRango( int tamRango )
{
    return ( int ) ( Math.random( ) * tamRango );
}
```