

Math och Random



IT-HÖGSKOLAN

Här startar din IT-karriär.

Math

- Math är en klass i .NET som låter oss göra beräkningar
- Math har metoder för bla.
 - Roten ur, Sqrt()
 - Upphöjt till, Pow()
 - Avrunda, Round()
 - Min() och Max()



Random

- Random är en klass i .NET som kan generera pseudo-slumpade tal.
 - Med pseudo-slumpade tal menas att talet som genereras är baserat på processorklockan.
- Metoden Next() kan användas för att generera ett slumpstal
 - Next(), Genererar ett positivt slumpstal
 - Next(int), Genererar ett positivt slumpstal som är **mindre** än det angivna talet
 - Next(int, int), Genererar ett slumpstal i ett intervall



Gruppövning! – I studiegrupperna

- Skapa ett tärningsspel
- Spelet ska kunna ha 4 deltagare
- Spelet går ut på att deltagarna utför 6 omgångar, en omgång är när alla spelare utfört ett kast vardera.
- Efter varje omgång ska en vinnare av omgången utses, vinnaren av omgången är den som gjort det högsta kastet. Om två spelare delar samma resultat antas båda få samma placering.
- Efter 6 omgångar ska en vinnare av spelet utses, detta görs genom att placeringarna i varje omgång omvandlas till poäng.
 - 1a: 5p, 2a: 3p, 3a: 1p, 4a: 0p
- Programmet ska ha minst 3 metoder (eller funktioner) förutom Main.
 - En metod för att genomföra en omgång.
 - En metod för att avgöra omgångspoäng.
 - En metod för att avgöra segraren av spelet.
- Använd klassen Random för tärningskastet och eventuellt Math för andra operationer.
- Redovisning: Varje grupp ska presentera sin kod för Niklas och kort redogöra för vad de lärt sig, vad som var svårt och hur de arbetat med uppgiften.

