**randg**

*Функция генерации Гауссовского шума с заданным математическим ожиданием и дисперсией.*

**Синтаксис:**

*y* = **randg**(m, g)*;*

**Аргументы:**

*m* – входное значение математического ожидания,

*g* – входное значение дисперсии.

**Описание:**

*randg(m, g)* – функция возвращает случайное число, сгенерированное с распределением Гаусса (Гауссовский шум) с математическим ожиданием *m* и дисперсией *g*.

**Результат:**

*y* – выходное значение, случайное число, сгенерированное с распределением Гаусса.

**Пример:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **var** t:**array** = 10#0; //массив из 10 элементов  **for**(i=1, 10)  t[i] = **randg**(5, 2); //заполним массив случайными числами |

В результате переменной *t* будут присвоены значения массива [6.8355076 , 5.6157777 , 1.5408495 , 8.5692876 , 5.8709171 , 4.4622456 , 5.7149265 , 6.9142895 , 3.8483596 , 2.9655359], представляющее собой случайные величины (Гауссовский шум) с математическим ожиданием 5 и дисперсией 2. Значения массива будут заполняться случайным образом при каждом запуске программы.