

## Aula 2

# Gerando afirmações aleatórias

### ► Unidade

Técnicas computacionais: refletindo sobre Inteligência Artificial na escola

### Questão 1 – Números randômicos com Math.random

Nesta aula, aprendemos a criar uma função para definir afirmações aleatórias. Para a aleatoriedade, usamos a função **Math.random**, na qual os números randômicos variam de:

- a) 0 e 1. **Alternativa A**, correta. Os números gerados de forma aleatória a partir dessa função são 0 e 1.
- b) 0 e 100. **Alternativa B**, incorreta. Entre 0 e 100 existem 101 intervalos de números. Para determinar os números randômicos, utilizamos as possibilidades de um intervalo somente.
- c) A partir de zero. **Alternativa C**, incorreta. É necessário ter dois parâmetros para determinar a possibilidade de números aleatórios.

### Questão 2 – Acrescentando aleatoriedade

Nesta aula, desenvolvemos uma função de aleatoriedade que recebe uma lista, lê todos os argumentos da lista e seleciona um número aleatório. Agora, precisamos criar uma função de aleatoriedade que recebe uma lista no fim do código JavaScript.

Ordene **todos os blocos** para estruturar o código descrito anteriormente.

aleatorio

function

(lista) {}

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

**Sequência correta:** function | aleatorio | (lista) {}

**Comentário:** Para criar uma estrutura de função, devemos adicionar o comando de declaração *function*; em seguida, adicionamos um espaço e inserimos o seu nome, que não pode começar com letra maiúscula. Junto ao nome, adicionamos parênteses e, dentro deles, os parâmetros da função. Feito isso, inserimos um espaço e a abertura e fechamento de chaves; dentro das chaves, por sua vez, serão adicionados todos os comandos e retornos da função. O exercício trabalha os conceitos de sintaxe e estruturas de programação, conceitos fundamentais para o desenvolvimento do projeto.

### Questão 3 – Arredondando valores na constante

Ana, ao dar continuidade em seu projeto, quer arredondar os valores gerados pela **Math.random()** na constante denominada **posicao**. Organizando os blocos de forma correta, como é possível efetuar essa operação? Utilize **todos os blocos**.

**.floor****const posicao =****(Math.****random());****Math**

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

**Sequência correta:** const posicao = | Math | .floor | (Math. | random());

**Comentário:** o exercício trabalha a definição de aleatoriedade, combinando as funções *Math.random* e *Math.floor*. A função *Math.random* é usada para retornar um número aleatório entre 0 e 1. Já a função *Math.floor* é usada para arredondar o número passado como parâmetro para seu inteiro mais próximo. Sendo assim, para definir uma posição aleatória, utiliza-se a função *Math.floor*, incluindo *Math.random* dentro de seus parâmetros.