# Unity Clase Random

Range: le pasas el valor minimo y el valor máximo y te devuelve un numero entre estos. El mayor nunca se llega a coger.

Random.Range(minValue, maxValue)

InitState: le pasas un valor entero(int), llamado semilla, de modo que ese mismo valor producirá siempre el mismo resultado aleatorio. Con esto, todos los valores que se pidan al random siempre serán iguales para un mismo valor entero.

Random.InitState(42)