

Instructivo para el uso de Random

1) **Librería:** Para poder generar un número al azar necesitamos agregar **una librería nueva llamada time.h**. Es una librería que viene incluida en C, por lo que se agrega de la siguiente forma: **#include <time.h>**

2) **Semilla:** Luego debemos indicar sobre qué referencia vamos a tomar nuestros números al azar. Para eso existe una función que se llama srand(). Esta función inicializa el generador de números aleatorios y se denomina “semilla”. Para evitar que el generador de números tome siempre los mismos valores hay que modificar dicha “semilla” para que tome de referencia algún valor que cambie automáticamente. Entonces, en nuestra función que vamos a usar el random ponemos: **srand(time(NULL));** (con esto tomamos como referencia la hora en milisegundos de nuestra pc).

3) **rand() y Limite superior:** Luego, para elegir nuestro valor aleatorio usamos la función **rand()**. Es una función de tipo entero, por lo que su retorno debe asignarse a una variable de tipo int. Para usarla, lo hacemos de la siguiente manera:

```
int valor = rand()%N
```

El %N le indica hasta qué valor va a seleccionar. N debe ser un número entero, y como en arreglos, toma desde 0 hasta N-1.

Ejemplo: int valor = rand()%100

//en este ejemplo, los valores posibles van de 0 a 99.

4) **Limite inferior:** Si queremos que los números aleatorios arranquen a partir de cierto numero, podemos hacerlo de la siguiente manera:

```
int valor= rand() %(limiteSuperior - limiteInferior +1) + limiteInferior;
```

Ejemplo: int valor = rand()%91 +10

//en este ejemplo, los valores posibles van de 10 a 100.