

J2ME中随机数字处理全攻略-j2me PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/287/2021\\_2022\\_J2ME\\_E4\\_B8\\_AD\\_E9\\_9A\\_8F\\_c104\\_287511.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/287/2021_2022_J2ME_E4_B8_AD_E9_9A_8F_c104_287511.htm) 生成随机数字，用处比较，如人工智能领域等等，这里对于在J2ME中生成随机数的操作进行一个简单的整理，希望对大家能有帮助。J2ME和J2SE不同，不能使用Math类的random来生成随机数字，只能使用java.util包的Random类来生成随机数字。

1、创建Random类型的对象：  
`Random random = new Random().`  
`Random random = new Random(10010010).` 以上两种是创建Random对象的方式，第一种使用默认构造方法，和以下的代码作用完全等价：  
`Random random = new Random(System.currentTimeMillis()).` 相当与使用当前时间作为种子数字来进行创建。第二种方式通过自己来指定种子数字来进行创建。大家可以根据需要使用以上两种方式的任一种。

2、生成随机数字：创建好了随机对象以后，我们就可以来生成随机数字了：  
生成随机整数：  
`int k = random.nextInt().`  
生成随机长整数：  
`long l = random.nextLong().`

3、生成指定范围的数字：例如生成0-10之间的随机数字：  
`int k = random.nextInt(). int j = Math.abs(k % 10).` 首先生成一个随机整数k，然后用k和10取余，最后使用Math类的abs方法取绝对值，获得0-10之间的随机数字。获得0-15之间的随机数，类似：  
`int k = random.nextInt(). int j = Math.abs(k % 15).` 获得10-20之间的随机数字：  
`int k = random.nextInt(). int j = Math.abs(k % 10)`

10. 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)