

随机函数rand()的猜数字游戏 PDF转换可能丢失图片或格式，
建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/646/2021_2022__E9_9A_8F_E6_9C_BA_E5_87_BD_E6_c97_646762.htm 导读:本文介绍随机函数rand()的猜数字游戏:srand():用此函数来获取随机数的种子，rand()来获取随机数.突然遇到了随机函数的问题，那出来和大家分享一下：srand():用此函数来获取随机数的种子，rand()来获取随机数.rand和srand的用法 首先我们要对rand & srand有个总体的看法:srand初始化随机种子,rand产生随机数，下面将详细说明。rand（产生随机数）表头文件:#include 定义函数:int rand(void) 函数说明:因为rand的内部实现是用线性同余法做的，他不是真的随机数，只不过是因为其周期特别长，所以有一定的范围里可看成是随机的，rand()会返回一随机数值，范围在0至RAND_MAX间。在调用此函数产生随机数前，必须先利用srand()设好随机数种子，如果未设随机数种子，rand()在调用时会自动设随机数种子为1.rand()产生的是假随机数字，每次执行时是相同的。若要不同,以不同的值来初始化它.初始化的函数就是srand()。返回值:返回0至RAND_MAX之间的随机整数值，RAND_MAX的范围最少是在32767之间（int），即双字节（16位数）。若用unsigned int 双字节是65535，四字节是4294967295的整数范围。0~RAND_MAX每个数字被选中的机率是相同的。srand函数是随机数发生器的初始化函数，原型：void srand(unsigned seed).建议用下面的方法初始化（获得随机数种子）srand((unsigned)time(NULL)).下面是我写的一个程序，希望多多指教：#include 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