

≡ 02

Gerando um número aleatório

Quando estamos criando um número aleatório no Unity utilizamos o `Random.Range()` , colocando um número mínimo e um número máximo.

Se queremos gerar um número qualquer entre 1 e 50, e guardar este valor numa variável do tipo `int` , como podemos fazer?

Selezione uma alternativa

A `int numeroGerado = Random.Range (1, 50);`

B `int numeroGerado = Random.Range (0, 50);`

C `int numeroGerado = Random.Range (1, 51);`

D `int numeroGerado = Random.Range (0, 51);`