

## 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?

*Selecione 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);
```