



Aleatório

Transcrição

[00:00] Nosso próximo passo é deixar o movimento um pouco mais aleatório. Quando escolhemos dentre as posições válidas, não quero a primeira, quero uma aleatória. O aleatório vai ser um número entre zero e o tamanho das posições. Já vimos a função `rand`, na qual quando passamos um total de elementos, por exemplo, o número três, ele vai me dar zero, um ou dois.

[01:05] Rodando o jogo, peço para ir para a direita. O movimento está aleatório, imprevisível.