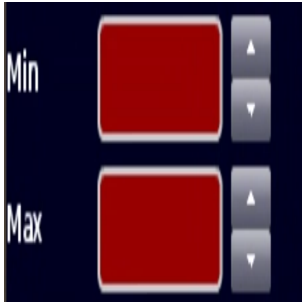


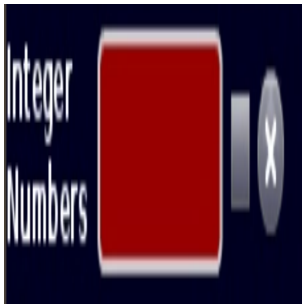
Establecer aleatorio

El **establecer aleatorio** es un bloque de código que permite al usuario mover un objeto o modelo aleatorio, es un comando simple de usar.

PARAMETROS IMPORTANTES



- **Min y max:** establece el valor mínimo y máximo del valor aleatorio



- **Integrar numeros:** permite que el valor se represente por números, por ejemplo: 1,2, pero no valores decimales, como 0,000,0378



MAS INFORMACION

- [Array](#)
- [Increment](#)
- [Set Array](#)
- [Set](#)
- [Setup](#)
- [Var](#)

From:
<https://wiki.gamemaker3d.com/> - **Cyberix3D Wiki**

Permanent link:
<https://wiki.gamemaker3d.com/es:editor:blocks:variables:set-random>

Last update: **2018/01/12 03:04**

