



la funzione **random()** è usata per generare numeri casuali tra zero e uno. Esempio; 0,1 - 0,9 - 0,4 - 0,6

```
$("#submit_button").click(function() {
  ball.effect("shake", "slow");
  ballText.effect("shake", "slow");
  numClicks++;
  console.log("Number of clicks: " + numClicks);
  var input = $.trim($("#input_box").val());

  if(input.length == 0){
    ballText.fadeOut("fast", function() {
      ballText.text("Don't gobblefunk around with words!4");
      ballText.fadeIn("fast");
    });
  }
  else if(input.indexOf("name") >= 0){
    ballText.fadeOut("fast", function() {
      ballText.text("Cat's don't have names. Now you people have
names. That's because you don't know who you are. We
know who we are, so we don't need names.");
      ballText.fadeIn("fast");
    });
  }
  else{
    ballText.fadeOut("fast", function() {
      ballText.text(ballResponse[1]);
      ballText.fadeIn("fast");
    });
  }
});
```

- 1 **Crea** una nuova variabile chiamata **"number"** **dentro** la dichiarazione ELSE e **usa** la funzione **random()** per generare un numero a caso. Ora la dichiarazione ELSE apparirà così:

```
else {
  var number = Math.floor(
    (Math.random() * ballResponse.length) + 1
  );
  ballText.fadeOut("fast", function() {
    ballText.text(ballResponse[1]);
    ballText.fadeIn("fast");
  });
}
```

Tip: la funzione **floor()** è usata per arrotondare un numero per difetto al suo intero. Esempio 5,7 diventa 5

length si usa per restituire la lunghezza di una variabile/array.

Se non è ben chiaro cosa abbiamo fatto al punto 1, **chiedi** aiuto ad un mentor.

- 2 Nella stessa sezione di codice, **cambia** il numero di index dell'array "**ballResponse**" nella variabile "**number**".
Il codice apparirà così:

```
ballText.text(ballResponse[number]);  
ballText.fadeIn("fast");
```

- 3 **Salva** il codice e fai **refresh**. La risposta generale verrà ora scelta a caso ogni volta che non ci sono keyword nella risposta data.

Fun Exercise!

Cambiamo il colore del testo in modo random!

Aggiungi l'Array sottostante con una lista di colori dove si trovano le altre variabili.

```
var colour = ["green", "blue", "red", "yellow"];
```

Modificando il tuo **ELSE** puoi usare la funzione **css()** per cambiare il colore casualmente. **Aggiungi** il seguente codice sotto la variabile **numer**.

```
ballText.css({"color" : colour[number] });
```