

```

#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<time.h>
#include<malloc.h>

int main() {
    int *v;
    int d;

    v = malloc (d* sizeof(int));          /*d in questo caso indica il
numero di lanci o estrazioni del dado   in altre parole in numero dei
valori casuali che mi aspetto nel range  definito da ampiezza ed
offset*/
    int i, ampiezza, offset;

    srand(time(NULL));                   /*inizializzazione seme col
clock*/

    interi pseudo-casuali puo avere uno stesso elemento anche piu volte
vettore,naturalmente quando il range e inferiore al numero dei valori casuali
sicuramente numeri che si ripetono*/    all interno del
che mi aspetto avro

    printf("inserisci la massima dimensione del vettore:");
    scanf("%d",&d);

    printf("inserisci l'ampiezza:");      /*l ampiezza ci indica il
range dentro il quale i numeri vengono generati   esempio se ampiezza=20 il
range sara da 0 a 19, per intenderci e la nostra   urna dove peschiamo le
palline*/
    scanf("%d", &ampiezza);

    printf("inserisci l'offset:");        /*l offset indica di
quanto spostare il range, esempio offset=10 significa che i numeri
nelli intervalli 0+50 e 19+50*/          interi verranno generati
    scanf("%d",&offset);

    printf("elementi del vettore v:\n");

    for (i=0;i<d;i++) {
        v[i]=(rand() % ampiezza) + offset; /*memorizzo i
numeri interi generati in un vettore*/

        printf("%d\n",v[i]);
    }

    return 0;

    free (v);                             /*libero lo spazio
allocato nella memoria*/

}

```