Del elementer I terning spillet gris

**rollDie**  
En funktion som returner værdi mellem 1 og 6 ved brug af et random objekt når terning bliver kastet

**playerTurn**  
tag et parameter for hvilken spiller der er igang   
lav en variable for round\_score  
start et loop  
terning kast  
informer hvad spillerens kast gav  
hvis kast=1 er turnen tabt og 0 point er returneret  
hvis kast gav alt andet. Så samled point sammen i en variabel  
spørg spiller om at fortsætter eller ej  
hvis der stoppes returneres værdien med de samled point  
hvis der fortsættes gentages ovenstående

**game**  
tag et parameter for antal point der spilles til  
lavet et array med to spiller, som har 0 point til at starte med   
 players = {"Player 1": 0, "Player 2": 0}  
lav en variable for aktual spiller. Sæt til ”Player 1”  
lave en game loop som køre forevigt  
print spiller hvis tur det er  
sæt en turnScore variable til at være spiller runde resultat husk at angiv aktuel spiller  
sæt players[currentPlayer] += turnScore  
print spiller navn og aktuelt spil score  
hvis spiller score er >= end antal point der spillers til, udråb spiller som vinder og break game loop.  
hvis ikke spiller er vinder, så skift til anden spiller

**Main**  
start game med angivet point der spilles til

if \_\_name\_\_ == "\_\_main\_\_":  
 game(40)