

# Bing Python

Skriv et python script der fungerer som en normal terning. Det skal have en GUI med en knap der kaster "terningen" og kastets resultat nedenunder.

Hej, dette er Bing. Jeg kan hjælpe dig med at skrive et python script, der fungerer som en normal terning. Her er et muligt script, du kan bruge:

## Python

🔗 Denne kode er AI-genereret. Gennemse og brug omhyggeligt. [Besøg vores ofte stillede spørgsmål](#) for at få flere oplysninger.

```
# Importerer tkinter modulet til at lave GUI
import tkinter as tk

# Importerer random modulet til at generere tilfældige tal
import random

# Laver et vindue med titlen "Terning"
window = tk.Tk()
window.title("Terning")

# Laver en knap med teksten "Kast terning"
button = tk.Button(window, text="Kast terning")
button.pack()

# Laver en label til at vise resultatet af kastet
label = tk.Label(window, text="")
label.pack()

# Definerer en funktion, der kaster terningen og opdaterer labelen
def roll_dice():
    # Genererer et tilfældigt tal mellem 1 og 6
```

```
# Laver et vindue med titlen "Terning"
window = tk.Tk()
window.title("Terning")

# Laver en knap med teksten "Kast terning"
button = tk.Button(window, text="Kast terning")
button.pack()

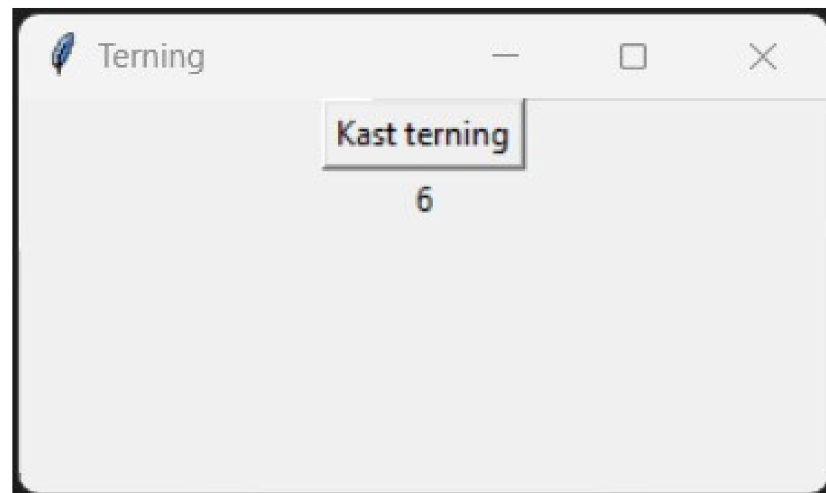
# Laver en label til at vise resultatet af kastet
label = tk.Label(window, text="")
label.pack()

# Definerer en funktion, der kaster terningen og opdaterer labelen
def roll_dice():
    # Genererer et tilfældigt tal mellem 1 og 6
    dice = random.randint(1, 6)
    # Opdaterer labelen med det genererede tal
    label.config(text=str(dice))

# Binder funktionen til knappens klik-event
button.config(command=roll_dice)

# Starter GUI-loopet
window.mainloop()
```

Du kan køre scriptet i en python interpreter eller i en online editor som Repl.it. Håber det hjælper! 😊



Bing.py

```
1 # Importerer tkinter modulet til at lave GUI
2 import tkinter as tk
3 # Importerer random modulet til at generere tilfældige tal
4 import random
5
6 # Laver et vindue med titlen "Terning"
7 window = tk.Tk()
8 window.title("Terning")
9
10 # Laver en knap med teksten "Kast terning"
11 button = tk.Button(window, text="Kast terning")
12 button.pack()
13
14 # Laver en label til at vise resultatet af kastet
15 label = tk.Label(window, text="")
16 label.pack()
17
18 # Definerer en funktion, der kaster terningen og opdaterer labelen
19 def roll_dice():
20     # Genererer et tilfældigt tal mellem 1 og 6
21     dice = random.randint(1, 6)
22     # Opdaterer labelen med det genererede tal
23     label.config(text=str(dice))
24
25 # Binder funktionen til knappens klik-event
26 button.config(command=roll_dice)
27
28 # Starter GUI-loopet
29 window.mainloop()
```