1. Na stranicu dodati dugme velicine 100x100 piksela. Inicijalno treba da bude sakriveno.
2. Na svake dve sekunde, prikazati dugme na nasumicnoj poziciji na ekranu i sakriti ga ponovo posle jedne sekunde.
3. Ukoliko igrac uspe da klikne na dugme pre nego sto nestane, osvaja poen. Ukoliko se dugme ponovo sakrije pre nego sto igrac klikne, kompjuter osvaja poen.
4. U gornje uglove ekrana postaviti dva div-a koji ce prikazivati trenutni broj poena za igraca i kompjuter.
5. Ako igrac vise puta klikne na dugme pre nego sto se sakrije, treba da dobije samo jedan poen.

Napomene:

* Pocnite od najjednostavnije (nepotpune) verzije programa i postepeno dodajte nove mogucnosti. Npr. prva verzija bi mogla da bude samo dugme na strani, zatim dodati stilove, pa sakriti dugme kroz Javascript itd.
* HTML elementi se mogu sakriti iz javascripta tako sto im se setuju CSS atributi na *style* property-u. Npr. da bi se dugme sakrilo, izvrsava se **btn.style.display = 'none';** Da bi se prikazalo, izvrsiti **btn.style.display = '';**
* Dugme treba da ima **position: fixed;** u CSS-u, a pozicija se postavlja pomocu **left** i **top** CSS atributa. Postavljanje pozicije se radi tako sto se postave CSS property-i **left** (za horizontalnu) i **top** (za vertikalnu poziciju). Potrebno je na broj piksela dodati string **'px'** da bi bio validan CSS, dakle **btn.style.left = leftPosition + 'px';**

Npr. **btn.style.top = '250px';** ce postaviti dugme na 250 piksela od gornje ivice ekrana. Gornji levi ugao je koordinatni pocetak (pozicija 0, 0).

* Pozicija treba da bude odredjena nasumicno, u intervalu od 0 do sirine/visine ekrana. Nasumicni brojevi od 0 do 1 se dobijaju sa **Math.random()**, a sirina i visina ekrana pomocu **innerWidth** i **innerHeight**. Puni izrazi za nasumicnu poziciju su:
  + Left: **Math.random() \* (innerWidth - 100) + 'px'**
  + Top: **Math.random() \* (innerHeight - 100) + 'px'**

(Mogu se iskoristiti ove formule bez promena)

* Da bi se izvrsila operacija posle odredjenog broja milisekundi, koristi se **setTimeout**. Za ponovljene akcije, mozemo ponovo pozvati **setTimeout** unutar drugog **setTimeout** *callbacka*.