

Nyuszik

A játék indulásakor 5-10 nyuszi van a képernyőn véletlenszerűen elhelyezve. A nyuszik másodpercenként átugranak egy másik véletlenszerű helyre. A játék akkor ér véget, ha minden nyuszira sikerült rákattintani. Minden sikeres kattintás után az adott nyuszi eltűnik, és a fejléc szövegében csökken a kóborló nyuszik száma. A játék végén változik a felirat. Tipp az időzítéshez: `setTimeout()`



Továbbfejlesztési lehetőségek:

- új játék lehetőség
- szintek beállítása
- egyéb ötletek