1. Po kliknięciu odpowiedzi, trzeba zatrzymać czas. Kliknięcie nawet 2 sekundy przed upływem czasu powoduje, że przegrywamy.
2. Po udzieleniu złej odpowiedzi, trzeba podświetlnić też na zielono odpowiedź poprawną.
3. ~~Po upływie czasu i odczekaniu (3 sekundy, pewnie tyle wynosi setTimout) wyskakuje błąd i aplikacja się zamyka.~~(Przyczyną była nieprawdiłowa nazwa funkcji)
4. Po udzieleniu błędnej odpowiedzi, obok komunikatu o wygranej, trzeba wyświetlić przycisk NOWA GRA, który od ona uruchomi całą aplikację.(w Timer jest funkcja console.log(zagraj ponownie). Trzeba ją podmienić na taką, która wyświetli dodatkowo button.
5. Po poprawnej ostatniej odpowiedzi wyskakuje bład.