**Задание №1.**

Создайте два типа объектов: Охотник и Заяц.

У Зайца есть два числовых свойств, которые соответствуют его текущему местоположению и есть метод, который случайным образом изменяет данные значения (имитация передвижения зайца). Также у Зайца должно быть событие, подписавшись на которое, можно каждый раз получать новое местоположение, когда Заяц передвигается.

На данное событие необходимо подписать метод Охотника и каждый раз, когда Заяц меняет свое местоположение, Охотник выводит сообщение с новыми координатами Зайца в консоль.

Для генерации случайных чисел можно использовать метод Math.random().