**Цель:**Создать библиотеку для текстовых квестов с возможностью управления игроком, предметами, сценами и боевой системой. В библиотеке должны быть реализованы пользовательские исключения для обработки ошибок, таких как отсутствие предмета в инвентаре, попытка использовать несоответствующий предмет или недоступность сцены.

**Требования к функционалу:**

1. **Класс Player:**
   * Атрибуты:
     + name: имя игрока.
     + health: здоровье игрока.
     + level: уровень игрока.
     + inventory: список предметов.
   * Методы:
     + add\_item(item): добавление предмета в инвентарь.
     + use\_item(item): использование предмета из инвентаря.
     + level\_up(): повышение уровня игрока.
2. **Класс Item:**
   * Атрибуты:
     + name: название предмета.
     + item\_type: тип предмета (например, "health", "damage").
     + effect: эффект предмета (например, восстановление здоровья или нанесение урона).
   * Методы:
     + apply\_effect(player): применение эффекта к игроку.
3. **Класс Scene:**
   * Атрибуты:
     + name: название сцены.
     + description: описание сцены.
     + options: доступные варианты выбора для игрока.
   * Методы:
     + choose\_option(option): выбор действия игрока.
4. **Класс Enemy:**
   * Атрибуты:
     + name: имя врага.
     + health: здоровье врага.
     + attack\_damage: урон, который враг может нанести.
   * Методы:
     + attack(player): атака врага по игроку.
5. **Класс CombatSystem:**
   * Атрибуты:
     + player: объект игрока.
     + enemy: объект врага.
   * Методы:
     + start\_battle(): начало боя.
     + end\_battle(): завершение боя.
6. **Класс Quest:**
   * Атрибуты:
     + player: объект игрока.
     + quest\_name: название квеста.
     + scenes: список сцен.
     + current\_scene: текущая сцена.
   * Методы:
     + add\_scene(scene): добавление сцены в квест.
     + start\_game(): начало игры.
     + move\_to\_scene(scene\_name): перемещение к следующей сцене.
7. **Пользовательские исключения:**
   * **ItemNotFoundError**: Попытка использовать предмет, которого нет в инвентаре.
   * **InvalidOptionError**: Выбор несуществующего варианта в сцене.
   * **NotEnoughHealthError**: Попытка использования предмета или действия при недостаточном здоровье.
   * **BattleError**: Ошибка в ходе сражения (например, невозможность атаковать без здоровья).