Item		LightGrenade
< <pre>&lt;<pre>roperty&gt;&gt; -container : ItemContainer</pre></pre>		+LOST_ACTIONS : int = 3
-isValidContainer(container : ItemContainer) : boolean		-activated : boolean = false
#getContainer(): ItemContainer		+isActive() : boolean
+canAddTo(square : Square) : boolean		+activate() : void
+canAddTo(player : Player) : boolean		+canAddTo(square : Square) : boolean
+destroy() : void		+toString(): String
+toString(): String		+isLightGrenade(o : Object) : boolean
+isSameType(item : Item) : boolean		+isSameType(o : Item) : boolean
+getEffects() : ArrayList <effect></effect>		+getEffects() : ArrayList <effect></effect>