

---

**Cilj vežbi:** Implementiranje kolekcije uz oslonac na dinamičku alokaciju nizova. Upotreba destruktora i virtualnih destruktora.

---

1. U projektu sa prethodnih vežbi, “RPG game”, definisati klasu **Inventory**. Ova klasa predstavlja inventar koji može biti pridružen bilo kojoj instanci klase **Creature**. Inventar implementirati tako da predstavlja kolekciju instanci klase **Item**.
2. Omogućiti da se prilikom instanciranja objekta klase **Inventory** može navesti maksimalana veličina inventara. Postaviti da je podrazumevana vrednost 5.
3. Omogućiti pravilno oslobađanje memorije pri brisanju objekta tipa **Inventory**.
4. Omogućiti pravilno oslobađanje memorije prilikom uklanjanja instanci klase **Creature**.
5. Upotrebiti klasu **Inventory** u implementaciji igre.
6. Uz oslonac na ispravno implementirane destruktore omogućiti dinamičko stvaranje i uništavanje instanci protivnika.
7. (Dodatni zadatak) Napraviti klasu **MatrixInventory** koja inventar u igri predstavlja kao matricu instanci klase **Item**.