

---

**Cilj vežbi:** Upoznavanje sa objektno orijentisanim programiranjem u jeziku C++.

---

1. Napraviti novi projekat “RPG game”.
2. Napisati klasu **Creature**. Klasa **Creature** sadrži attribute **hp**, **baseDamage** i **name**, podržava operacije dobavljanja i postavljanje vrednosti navedenih atributa, kao i proveru stanja metodom **isAlive**, napadanje metodom **attack** i predstavljanje metodom **introduce**.
3. Napisati klasu **MagicCreature**, ova klasa ima sve osobine klase **Creature** i dodatni atribut **mp** i metodu **magicAttack**.
4. Napisati klasu **Item**. Ova klasa ima operaciju **use**.
5. Proširiti klasu **Creature** tako da sadrži atribut **inventory**. Atribut **inventory** predstavlja kolekciju **Item** objekata.
6. Uz pomoć prethodno navedenih klasa implementirati jednostavnu video igru. Po potrebi proširiti postojeće ili dodati nove klase.