
Cilj zadatka: Proširiti zadatak sa vežbi 2 navedenim stavkama.

1. Uvesti klasu `ConsumableItem`. Ova klasa sadrži atribut `remainingUses` koji čuva podatak o tome koliko je puta moguće upotrebiti stavku. Svaki poziv metode `use` smanjuje `remainingUses` za 1 i izvršava efekat upotrebe stavke. Efekat može biti proitvoljan, npr. ispis "Item used!". Ukoiliko je vrednost atributa `remainingUses` prilikom poziva metode `use` ≤ 0 ne vrši se umanjivanje vrednosti atributa `remainingUses` niti izvršavanje efekta upotrebe stavke.
2. Dodati klasu `HealingPotion`. Ova klasa predstavlja `Item` koji ima maksimalno tri upotrebe. Poziv metode `use` nad instancom klase `HealingPotion` uvećava `hp` zadate mete za 5.
3. Omogućiti da svako biće, `Creature`, ima podataka o maksimalnoj vrednosti atributa `hp`. Ovaj podatak se uvodi kako bi se onemogućila zloupotreba stavki koje regenerišu `hp`, npr. `HealingPotion`.