

Cilj vežbi: Upoznavanje sa konceptom apstraktnih klasa. Dinamičko kreiranje objekata. Uvođenje pojma polimorfizma.

1. U projektu sa prethodnih vežbi, “RPG game”, definisati klase `Creature` i `Item` tako da predstavljaju apstraktne klase.
2. Napraviti klase `PassiveItem` i `DamageAmplifierAmulet`. Izmeniti metodu `attack` u klasi `Creature` tako da se pre svakog napada pozove metoda `use` nad svakom instancom klase `PassiveItem` koja se nalazi u inventaru.
3. Zašto se ne poziva `use` iz `DamageAmplifierAmulet`? Rešiti ovaj problem.
4. Dodati još podklasa klasi `Creature` i `MagicCreature`, npr.: `Goblin`, `Troll`, itd.
5. Dinamički napraviti nekoliko instanci podklasa apstraktne klase `Creature`, opremiti ih nasumice izabranim instancama klase `Item`.
6. Napisati klase `Event` i `Encounter`. Klasa `Event` ima metodu `execute` koja služi za izvršavanje događaja i primenu posledica događaja na igrača. Klasa `Encounter` predstavlja specijalni `Event` koji može dovesti do susreta sa protivnicima.
7. Smisliti generički mehanizam za opisivanje novih događaja, odnosno bez upotrebe nasleđivanja.
8. Upotrebiti događaje za kreiranje prostog nivoa igre.