



# Relatório 1

Claro, aqui está o exercício utilizando um elefante ao invés de um cachorro:

Crie uma classe chamada `Animal` com os seguintes atributos:

- `nome` (string)
- `idade` (inteiro)
- `especie` (string)
- `cor` (string)
- `som` (string)

A classe deve ter os seguintes métodos:

- `emitir_som()` : imprime o som do animal na tela
- `mudar_cor(nova_cor)` : muda a cor do animal para a cor especificada

Agora, crie uma classe chamada `Elefante` que herda da classe `Animal`. A classe `Elefante` deve ter um atributo adicional chamado `tamanho` (string). Além disso, deve ter os seguintes métodos:

- `trombar()` : imprime o som do elefante na tela

- `mudar_tamanho(novo_tamanho)` : muda o tamanho do elefante para o tamanho especificado

Por fim, crie um programa que instancie um objeto da classe `Elefante`, peça ao usuário que digite o nome, idade, espécie, cor e tamanho do elefante. Em seguida, o programa deve imprimir o som do elefante na tela e mudar sua cor e tamanho com base em algumas condições:

- Se o elefante é da espécie "Africano" e tem idade menor que 10 anos, o tamanho deve ser mudado para "pequeno" e o som deve ser mudado para "Paaah"
- Se o elefante é da espécie "Africano" e tem idade maior ou igual a 10 anos, o tamanho deve ser mudado para "grande" e o som deve ser mudado para "PAHHHHHH"
- Se o elefante é de qualquer outra espécie, o tamanho e o som devem permanecer os mesmos.

O programa deve, então, imprimir o novo som e o novo tamanho do elefante na tela.