**03 – Exercício: Classe Boneco em Movimento**

Cenário: Professor Ricardo Roberto decidiu criar uma classe que permita mover um boneco na tela.

Esse boneco deve ter nome, posição da coordenada X, posição da coordenada Y e direção atual (cima, baixo, direita, esquerda).

Exercício: Identifique as classes, atributos e métodos desse cenário.