

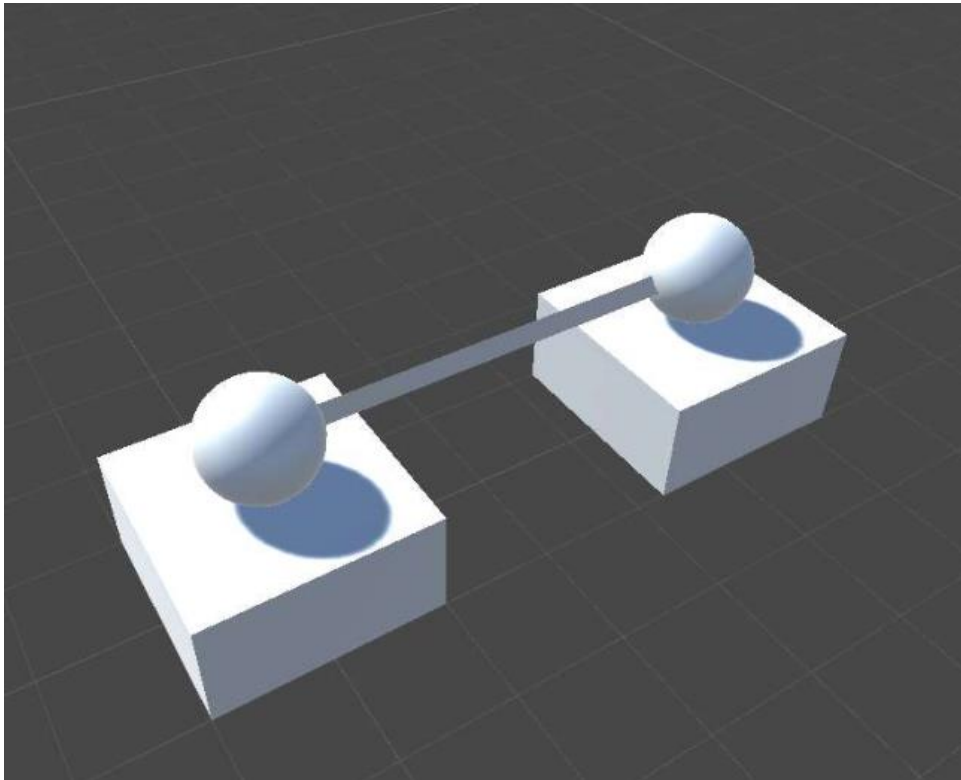
## Тестовое задание:

Скачать проект по ссылке: <https://github.com/dr-vij/TestConnectors>

Версия **Unity – 2019.2.x**

В сцене Main реализовать следующий функционал:

- Сгенерировать 10 объектов в случайных позициях на плоскости, ограниченной радиусом, заданным в сцене на объекте Main. Объекты должны быть созданы на основе префаба “Connectable”, который находится в папке Prefabs проекта. Пересечением объектов можно пренебречь.
- Реализовать возможность перетаскивать объекты, зажав на их платформах левую кнопку мыши (пересечением объектов также можно пренебречь)
- Реализовать возможность соединять сферы линиями **двумя способами**, работающими одновременно. Перемещение объектов **не должно разрушать линии между сферами**:



### Способ 1.

- Пользователь кликает на первую сферу. Она окрашивается в желтый, а все остальные сферы окрашиваются в синий.
- Далее, если пользователь кликает во вторую сферу – сферы меняют цвет на исходный и между ними появляется линия.
- Если же пользователь кликает вне сферы, или еще раз на желтую сферу – все сферы меняют цвет на исходный и линия не создается.

## **Способ 2.**

- Пользователь зажимает левую кнопку мыши на первой сфере. Она окрашивается в желтый, а все остальные сферы - в синий.
- Пользователь тянет линию к другой сфере. В моменты, когда под курсором находится еще одна сфера – она тоже окрашивается в желтый, а когда курсор с нее уходит – красится в синий.
- Если левая кнопка мышки была отпущена на другой сфере – создается линия, соединяющая две сферы, и все сферы меняют цвет на исходный.
- Если левая кнопка мыши была отпущена в момент, когда под курсором не было сферы, то протягиваемая линия исчезает и все сферы меняют цвет на исходный