Разработать приложение на Unity под Windows и WebGL (проект один, но есть возможно собрать под обе платформы), в котором имеется панель с набором графических 2D-элементов (можно взять любые из Asset Store) и оставшаяся область - поле для их размещения.

Пользователь должен иметь возможность:

• мышкой перетащить (drag-and-drop) элементы на поле;

• передвигать уже существующие элементы (по одному и группами);

• удалить элементы с поля и очистить его целиком;

• менять цвет или другое свойство у каждого элемента на поле.

В Windows версии необходимо предусмотреть реализацию сохранения и загрузки размещенных на поле элементов (выбрать подходящий формат сериализации).

Приветствуется демонстрация умения работать с анимацией и эффектами.

Дополнительным плюсом будет размещение WebGL-версии на сервере.

+ добавить в реализации асинхронный функционал для демонстрации async/await/coroutine