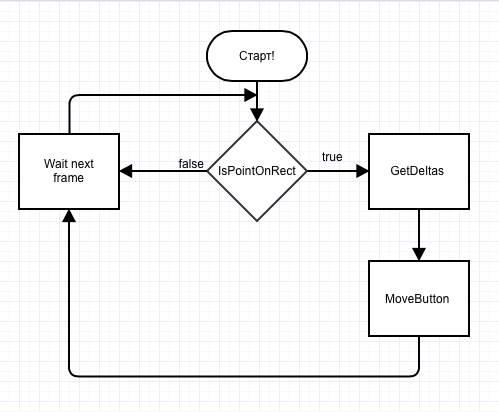
**Описание подзадач необходимых для реализации игры «Поймай кнопку».**

1. **Приведение к единой системе координат.**
   1. **«Верхний левый угол» vs «Нижний левый угол» -** private Vector2 GetMousePosition (); В текущей реализации это «метод», но лучше было-бы сделать «свойство». (мы пока не знаем что такое «свойства»).
2. **Организовать проверку «вхождения» курсора мыши в «чувствительную зону».**
   1. private bool IsPointOnRect (Vector2 point, Rect rect); Метод возвращает true || false если «попали» || «нет» соответственно.
3. **Если курсор в «чувствительной» зоне необходимо определить** 
   1. **Направление смещения.** private void GetDeltas (Vector2 mousePosition, Rect rect);
   2. **Дельту смещения.** private void GetDeltas (Vector2 mousePosition, Rect rect);
4. **При смещении необходимо учесть ограничение размерами экрана (чтобы не потерять кнопку из вида).** private void MoveButton ();
5. **Логику смещения если кнопка загнана к «канатам» и в угол.**

****