**1基本思想**

维护一个长度为2的GameObject数组Dots，用于储存两个“黄球”（用来显示点击位置的标记）的实例。

**2算法流程**

开始测距后：

1.用户第一次点击模型时，将Dots[0]设为显示，位置设为点击位置。

2.第二次点击模型时，将Dots[1]设为显示，位置设为点击位置。

3.利用Dots[0]与Dots[1]的位置计算水平距离、垂直距离、直线距离。

4.再次点击模型，将Dots[0]设为显示，位置设为点击位置；将Dots[1]设为不显示。

5.再次点击模型，将Dots[1]设为显示，位置设为点击位置；返回并执行第三步。

退出测距功能：将Dots[0]与Dots[1]设为不显示。