разбираться с Touch-событиями.  
  
Наиболее простой вариант реализации:

**import** android.app.Activity;

**import** android.content.Context;

**import** android.graphics.Canvas;

**import** android.graphics.Color;

**import** android.graphics.Paint;

**import** android.os.Bundle;

**import** android.view.MotionEvent;

**import** android.view.View;

**public** **class** MainActivity **extends** Activity {

***/\*\* Called when the activity is first created. \*/***

        @Override

**public** **void** onCreate(Bundle savedInstanceState) {

**super**.onCreate(savedInstanceState);

                setContentView(**new** MyView(**this**));

        }

**class** MyView **extends** View {

                Paint p;

*// координаты для рисования квадрата*

**float** x = 100;

**float** y = 100;

**int** side = 100;

*// переменные для перетаскивания*

**boolean** drag = **false**;

**float** dragX = 0;

**float** dragY = 0;

**public** MyView(Context context) {

**super**(context);

                        p = **new** Paint();

                        p.setColor(Color.GREEN);

                }

**protected** **void** onDraw(Canvas canvas) {

*// рисуем квадрат*

                        canvas.drawRect(x, y, x + side, y + side, p);

                }

                @Override

**public** **boolean** onTouchEvent(MotionEvent event) {

*// координаты Touch-события*

**float** evX = event.getX();

**float** evY = event.getY();

**switch** (event.getAction()) {

*// касание началось*

**case** MotionEvent.ACTION\_DOWN:

*// если касание было начато в пределах квадрата*

**if** (evX >= x && evX <= x + side && evY >= y && evY <= y + side) {

*// включаем режим перетаскивания*

                                        drag = **true**;

*// разница между левым верхним углом квадрата и точкой касания*

                                        dragX = evX - x;

                                        dragY = evY - y;

                                }

**break**;

*// тащим*

**case** MotionEvent.ACTION\_MOVE:

*// если режим перетаскивания включен*

**if** (drag) {

*// определеяем новые координаты для рисования*

                                        x = evX - dragX;

                                        y = evY - dragY;

*// перерисовываем экран*

                                        invalidate();

                                }

**break**;

*// касание завершено*

**case** MotionEvent.ACTION\_UP:

*// выключаем режим перетаскивания*

                                drag = **false**;

**break**;

                        }

**return** **true**;

                }

        }

}