# Инструкция к информации характеристик квартир

Данные перенесены в отдельную таблицу excel. Ни в одной ячейке не должно быть формул, только число/текст. Далее таблица должна быть переведена в формат json. Сделать это можно с помощью, например, этого сервиса:

https://codebeautify.org/excel-to-json

Далее json файл должен быть доступен по ссылке. После изменения данных в json файле достаточно перезагрузить приложение и будут отображаться новые данные.

Пока что данные вшиты в билд, а не получаются динамически по ссылке.

# Описания столбцов

id, number - номера квартир

room - количество комнат

floor - этаж

section - секция

square - площадь

mprice - цена за кв. м.

price - общая цена

seller - продавец: 0 - СТИ, 1 - ООО "МЕТС-ЦЕНТР"

house - корпус

isSale - в продаже ли данная квартира 0-нет, 1 - да

groupFloor - порядковый номер группы этажей с одинаковой планировкой. Напр, в корпусе А этажи 2-12 образуют группу №1, этажи 13-25 - группу 2. Для второй секции второй этаж - группа 1, 3-12 этажи - группа 2, 13-25 этажи - группа 3

numberFloor - номер квартиры в секции. То есть квартиры, расположенные в одной группе (см предыдущий пункт), имеющие одинаковую планировку будут иметь одинаковый порядковый номер

Квартиры, у которых в таблице были указаны площади, отличные от площадей в планировках, имеют numberFloor = 0. При этом в окне просмотра планировки показан черный квадрат

# Для моделлера

для идентификации объектов с тегом Rooms для клика по квартирам нужна идентификация квартир (имя gameobject должно быть уникальным).

Обязательное наличие кодового слова Rooms, корпуса, секции, этажа. Все характеристики разделяются через знак подчеркивание ("\_"). И параметры на выбор: id, number, numberFloor. Любой из этих трех параметров (при наличии уже корпуса, этажа, секции) будет указывать на уникальную квартиру. Естественно при выборе параметра так должны быть заданы все объекты Rooms.