Весь процесс происходит в **unity** версии **2021.3.14f1**.

После запуска проекта нам нужно открыть сцену **Showcase.** Сцена лежит по следующему пути: **Assets/Scenes/Showcase**

Для настройки выбираем в иерархии сцены объект под названием **Apartment.**

На данном объекте есть компонент **ApartmentGenerator:**

1. В поле **Text To Parse** мы помещаем текстовое описание одного этажа (квартиры).
2. Если появиться необходимость добавить новые варианты комнат (захотели добавить **склад** к примеру), то нужно раскрыть поле **RoomName** и добавить в него элемент с названием необходимой комнаты.
3. После завершения подготовки нажимаем на кнопку **Generate Apartment** и радуемся)
4. Нажимать на кнопку **Remove Apartment** не обязательно, при каждой новой генерации старая очищается.

Остальные поля пока не стоит менять)