

## # Ejercicios Objetos

### ## Cuadrado

1. Escribe una función constructora llamada `Square` que reciba un argumento llamada `side` e inicializa un atributo con el mismo nombre.
2. Agrega un método `perimeter` que calcule el perímetro del cuadrado.
3. Agrega un método `area` que calcule el área del cuadrado.

```
```javascript
var s1 = new Square(5);
s1.perimeter(); // 20
s1.area(); // 25
```
```

### ## Persona

1. Crea una función constructora llamada `Person` que reciba `name`, `weight` y `height` e inicializa esos atributos.
2. Agrega un método `bmi` que calcule el índice de masa corporal de la persona. El BMI se puede calcular con la siguiente formula:  
 $\text{weight} / \text{height}^2$
3. Agrega otro método llamada `greet` que recibe como argumento otra persona y retorna la cadena de texto `"Hi X, my name is Y"` donde `X` es el nombre de persona que recibimos como argumento y `Y` el atributo `name` de la persona.

```
```javascript
var p1 = new Person("Pedro", 72, 1.5);
p1.bmi(); // 32

var p2 = new Person("Maria", 54, 1.7);
p2.bmi(); // 24.45

p1.greet(p2); // "Hi Maria, my name is Pedro"
p2.greet(p1); // "Hi Pedro, my name is Maria"
```
```

### ## Hotel

1. Escribe una función constructora llamada `Room` que recibe un número e inicializa un atributo llamado `number`. También debería inicializar un atributo llamada `available` con el valor de `true` y el atributo `guests` con el valor `0`.

```
```javascript
var r1 = new Room(101);
r1.number; // 101
r1.available; // true
r1.guests; // 0
```
```