

HomeWork

Дано функцію `shape`, аргументами якої є довжини сторін як числ
а.

Результатом фнкції повинен бути об'єкт з інформацією про фігур
у (трикутник або чотирикутник).

Результуючий об'єкт повинне володіти наступними властивостями
і методами:

- `type` - значення `'triangle'` або `'rectangle'`.
- `getP()` - метод повертає периметер фігури як число.
- `getS()` - метод повертає площу фігури як число.

```
function shape(a, b, c, d) { ... }  
  
■ const result = shape( a: 2, b: 5, c: 2, d: 5);  
■ console.log(result.type); rectangle  
■ console.log(result.getP()); 14  
■ console.log(result.getS()); 10
```

Реалізувати класи `Triangle` і `Square` за допомогою функцій,
використовуючи батьківський клас `Shape` для прототипного наслід
ування;

Результат повинен задовільняти наступні умови:

- повернути площу та периметер як і в попередньому завданні (getP(), getS())
- для трикутника властивість isRightTriangle яка має значення true для прямокутного трикутника і false - відповідно
- для чотирикутника властивість isSquare яка має значення true для квадрата і false - відповідно

```
const triangle = new Triangle(3, 4, 5);

console.log(triangle.getP()); 12
console.log(triangle.getS()); 6
console.log(triangle.isRightTriangle); true
```

Виконане завдання зберегти в файлі index.js.