

1. Реализовать класс **Vector**, с помощью которого создаются объекты-векторы, имеющие 3 координаты (x, y, z) и следующие методы:

- 1) **plus**, реализующий сложение двух векторов;
- 2) **minus**, реализующий вычитание двух векторов;
- 3) **multiply**, реализующий скалярное умножение двух векторов;
- 4) **vec_length**, реализующий определение длины вектора.

Пример работы:

```
let a = new Vector([1, 2, 3]);
```

```
let b = new Vector([3, 4, 5]);
```

```
let c = new Vector([5, 6, 7, 8]);
```

```
a.plus(b); // возвращает новый вектор ([4, 6, 8])
```

```
a.minus(b); // возвращает новый вектор ([-2, -2, -2])
```

```
a.multiply(b); // возвращает число 26 (1*3 + 2*4 + 3*5 = 26)
```

```
a.vec_length(); // возвращает число  $\sqrt{14}$  ( $\sqrt{1^2 + 2^2 + 3^2} = \sqrt{14}$ )
```

```
a.plus(c); // возвращает "ошибка: у вектора должны быть 3 координаты"
```