Ich habe die clockturns und anticklockturn programmiert, habe sie so gelassen, dann bin ich ueber das 90 degree turn of 2d array video durchgegangen, und habe viel ueber optimierung gelernt.

Man kann temporary speicher benutzten dann habe ich code verbessert.

Wenn es clockwise ist: ist es transpose matrix -> order columns

Wenn es anticlockwise ist: order columns-> transpose matrix.