

```

/*
 * Crea un programa capaz de gestionar una pieza de Tetris.
 * - La pantalla de juego tiene 10 filas y 10 columnas representadas por
    símbolos ■
 * - La pieza de tetris a manejar será la siguiente (si quieres, puedes
    elegir otra):
 *   ■
 *   ■ ■ ■
 * - La pieza aparecerá por primera vez en la parte superior izquierda de la
    pantalla de juego.
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 *   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 * - Debes desarrollar una función capaz de desplazar y rotar la pieza en el
    tablero,
 *   recibiendo una acción cada vez que se llame, mostrando cómo se visualiza
    en la pantalla de juego.
 * - Las acciones que se pueden aplicar a la pieza son: derecha, izquierda,
    abajo, rotar.
 * - Debes tener en cuenta los límites de la pantalla de juego.
 */

```