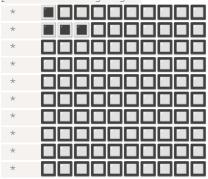
- * Crea un programa capaz de gestionar una pieza de Tetris.
- * La pantalla de juego tiene 10 filas y 10 columnas representadas por símbolos \square
- * La pieza de tetris a manejar será la siguiente (si quieres, puedes elegir otra):
- *
- *
- * La pieza aparecerá por primera vez en la parte superior 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.

*/