Tetris plan

1. Функция генерации новой фигуры генерит фигуру и угол;
2. Функция добавления фигуры – добавляет её в массив-поля
   1. Получаем рандомную фигуру из функции генерации фигуры
   2. Устанавливаем отступы от верхнего и правого краёв матрицы (0, 5)
   3. Получаем размеры фигуры по осям x и y с учётом угла поворота фигуры
   4. Проверяем заняты ли соответствующие клетки на поле
      1. По оси X проверка начинается от 0-ой координаты поля на расстояние 0+высота\_фигуры