Tetris plan

1. Функция генерации новой фигуры генерит фигуру и угол;
2. Функция добавления фигуры – добавляет её в массив-поля
   1. Сохраняем поле до добавления фигуры в буфер, чтобы отличать активную фигуру от уже заполненных.
   2. Получаем рандомную фигуру из функции генерации фигуры
   3. Устанавливаем отступы от верхнего и правого краёв матрицы (0, 5)
   4. Получаем размеры фигуры по осям x и y с учётом угла поворота фигуры (потом)
   5. Проверяем заняты ли соответствующие клетки на поле
      1. Фигура ∈ [xOffset; xOffset+figureWidth][yOffset; yOffset+figureHeight]
      2. Если в матрице Стакан нет соответствующей фигуры, то добавить можно. Если по вышеперечисленным полям возвращается undefined – мы залезли за грань стакана. Если возвращается число отличное от 0 – там уже есть фигура.
   6. Отрисовываем фигуру на экране (добавляем новые значения к уже имеющемуся полю Стакан)
   7. Очищаем поле Стакан
   8. Возвращаемся к п. 2.2