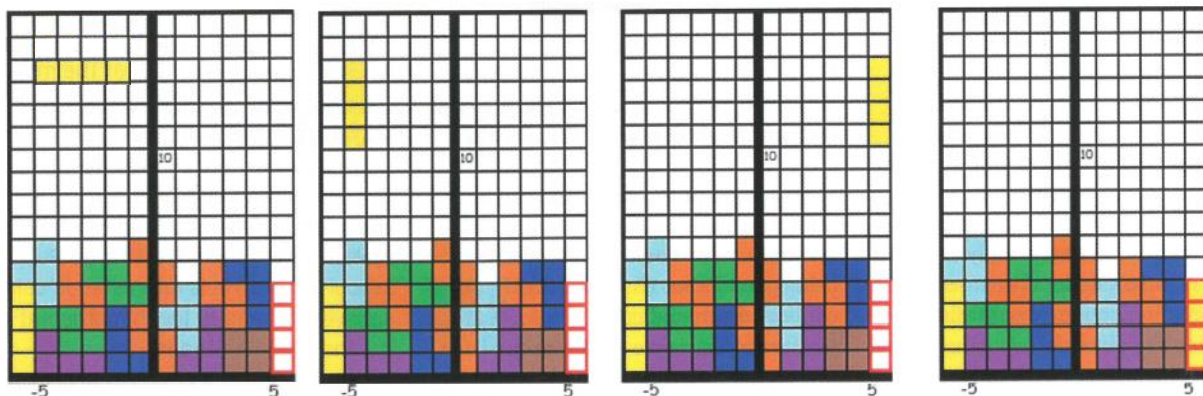


# TETRIS

Tetris je světoznámá počítačová hra, která se objevila v roce 1984. V původní verzi hry mohl hráč pro umístění obrazců používat jen jejich posunutí nebo otočení. Podívejme se na následující obrázky. „Padající“ žlutý obrazec máme umístit na červeně ohraničené čtverečky vpravo dole. Jaká geometrická zobrazení pro popis pohybu použijeme, aby jejich počet byl minimální?



Např. nejprve otočíme žlutý obrazec o  $90^\circ$  po směru hodinových ručiček kolem čtverečku  $[-5;14]$ . Potom obrazec posuneme o 10 jednotek doprava a poté o 10 jednotek dolů.

Popište obdobným způsobem pohyb „padajících“ obrazců na určená místa na následujících obrázcích tak, aby počet použitých geometrických zobrazení byl minimální. Podaří se vám to ve všech případech?

A)

B)

C)

