扫雷游戏

【问题描述】

扫雷游戏是一款十分经典的单机小游戏。在 n 行 m 列的雷区中有一些格子含有地雷 (称之为地雷格)，其他格子不含地雷(称之为非地雷格)。玩家翻开一个非地雷格时， 该格将会出现一个数字——提示周围格子中有多少个是地雷格。游戏的目标是在不翻出 任何地雷格的条件下， 找出所有的非地雷格。

现在给出n 行m 列的雷区中的地雷分布，要求计算出每个非地雷格周围的地雷格数。

注： 一个格子的周围格子包括其上、下、左、右、左上、右上、左下、右下八个方 向上与之直接相邻的格子。

【输入格式】

输入文件第一行是用一个空格隔开的两个整数n 和m，分别表示雷区的行数和列数。

接下来 n 行，每行 m 个字符，描述了雷区中的地雷分布情况。字符’\*’表示相应 格子是地雷格， 字符’?’表示相应格子是非地雷格。相邻字符之间无分隔符。

【输出格式】

输出文件包含 n 行，每行 m 个字符，描述整个雷区。用’\*’表示地雷格，用周围 的地雷个数表示非地雷格。相邻字符之间无分隔符。

【输入输出样例 1】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| mine | in | mine | out |
| 3 3  \*??  ???  ?\*? | | \*10  221  1\*1 | |

见选手目录下的 mine/mine1.in 和 mine/mine1.ans。

【输入输出样例2】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| mine | in | mine | out |
| 2 3  ?\*?  \*?? | | 2\*1  \*21 | |

见选手目录下的 mine/mine2.in 和 mine/mine2.ans。

【输入输出样例3】

见选手目录下的 mine/mine3.in 和 mine/mine3.ans。

【数据说明】

对于 100%的数据， 1≤n≤100 ，1≤m≤100。