

一轮游戏截图

```
请输入网络大小和地雷数量.示例: 10 11 12 表示 10*11的网格中包含有12个地雷，为了降低计算量，设定地雷数不能少于总数的10%
9 9 10
游戏当前状态:
开发人员调试显示的地雷分配图
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0

-----
地雷总数 10 剩余可标识地雷数 10
|1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
1|■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
2|■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
3|■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
4|■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
5|■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
6|■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
7|■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
8|■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
9|■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

请输入操作码和操作，操作码: 1、标记地雷 2、打开格子
2 9 1
游戏当前状态:
开发人员调试显示的地雷分配图
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0

-----
地雷总数 10 剩余可标识地雷数 10
|1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
1|○ ○ ○ 1 ■ ■ ■ ■ ■
2|1 1 ○ 2 ■ ■ ■ ■ ■
3|■ 2 ○ 2 ■ ■ ■ ■ ■
4|■ 2 ○ 2 ■ ■ ■ ■ ■
5|1 1 ○ 1 ■ ■ ■ ■ ■
6|○ ○ ○ 1 1 2 ■ ■ ■
7|○ ○ ○ ○ ○ 2 ■ ■ ■
8|○ ○ ○ ○ ○ 2 ■ ■ ■
9|○ ○ ○ ○ ○ 1 ■ ■ ■
```


请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

2 4 5

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 7

| 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
1| 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■ ■
2| 1 1 0 2 ■ ■ ■ ■ ■
3| ★ 2 0 2 ■ ■ ■ ■ ■
4| ★ 2 0 2 2 ■ ■ ■ ■ ■
5| 1 1 0 1 ★ 1 ■ ■ ■ ■
6| 0 0 0 1 1 2 ■ ■ ■ ■
7| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■
```

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

2 4 6

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 7

| 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
1| 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■ ■
2| 1 1 0 2 ■ ■ ■ ■ ■
3| ★ 2 0 2 ■ ■ ■ ■ ■
4| ★ 2 0 2 2 2 ■ ■ ■ ■
5| 1 1 0 1 ★ 1 ■ ■ ■ ■
6| 0 0 0 1 1 2 ■ ■ ■ ■
7| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■
```

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

1 3 5

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 6

| 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
1| 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■ ■
2| 1 1 0 2 ■ ■ ■ ■ ■
3| ★ 2 0 2 ★ ■ ■ ■ ■
4| ★ 2 0 2 2 2 ■ ■ ■ ■
5| 1 1 0 1 ★ 1 ■ ■ ■ ■
6| 0 0 0 1 1 2 ■ ■ ■ ■
7| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■
```

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

2 3 6

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 6

| 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
1| 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■ ■
2| 1 1 0 2 ■ ■ ■ ■ ■
3| ★ 2 0 2 ★ 2 ■ ■ ■ ■
4| ★ 2 0 2 2 2 ■ ■ ■ ■
5| 1 1 0 1 ★ 1 ■ ■ ■ ■
6| 0 0 0 1 1 2 ■ ■ ■ ■
7| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■
```

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

2 3 7

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 6

| 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
1| 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■ ■
2| 1 1 0 2 ■ ■ ■ ■ ■
3| ★ 2 0 2 ★ 2 1 ■ ■ ■
4| ★ 2 0 2 2 2 ■ ■ ■ ■
5| 1 1 0 1 ★ 1 ■ ■ ■ ■
6| 0 0 0 1 1 2 ■ ■ ■ ■
7| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■
```

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

2 4 7

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 6

| 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
1| 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■ ■
2| 1 1 0 2 ■ ■ 1 1 1
3| ★ 2 0 2 ★ 2 1 1 1
4| ★ 2 0 2 2 2 0 0 0
5| 1 1 0 1 ★ 1 0 0 0
6| 0 0 0 1 1 2 2 2 1
7| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 1 ■ ■ ■ ■
```

```
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0
请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子
1 2 5
游戏当前状态：
开发人员调试显示的地雷分配图
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0

-----
地雷总数 10 剩余可标识地雷数 5
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
1| 0 0 0 1  1  1  1  1
2| 1 1 0 2  2  1  1  1
3| 2 2 0 2  2  1  1  1
4| 2 2 0 2  2  0  0  0
5| 1 1 0 1  1  0  0  0
6| 0 0 0 1  1  2  2  1
7| 0 0 0 0  0  2  1  1
8| 0 0 0 0  0  2  1  1
9| 0 0 0 0  1  1  1  1

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子
2 1 5
游戏当前状态：
开发人员调试显示的地雷分配图
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0

-----
地雷总数 10 剩余可标识地雷数 5
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
1| 0 0 0 1  1  1  1  1
2| 1 1 0 2  2  1  1  1
3| 2 2 0 2  2  1  1  1
4| 2 2 0 2  2  0  0  0
5| 1 1 0 1  1  0  0  0
6| 0 0 0 1  1  2  2  1
7| 0 0 0 0  0  2  1  1
8| 0 0 0 0  0  2  1  1
9| 0 0 0 0  1  1  1  1

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子
```

```
请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子
2 1 6
游戏当前状态：
开发人员调试显示的地雷分配图
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0

-----
地雷总数 10 剩余可标识地雷数 5
|1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
1|○ ○ ○ 1 1 2 ■ ■ ■
2|1 1 ○ 2 ★ ■ ■ ■
3|★ 2 ○ 2 ★ 2 1 1 1
4|★ 2 ○ 2 2 2 ○ ○ ○
5|1 1 ○ 1 ★ 1 ○ ○ ○
6|○ ○ ○ 1 1 2 2 2 1
7|○ ○ ○ ○ ○ 2 ■ ■ ■
8|○ ○ ○ ○ ○ 2 ■ ■ ■
9|○ ○ ○ ○ ○ 1 ■ ■ ■

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子
2 2 6
游戏当前状态：
开发人员调试显示的地雷分配图
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0

-----
地雷总数 10 剩余可标识地雷数 5
|1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
1|○ ○ ○ 1 1 2 ■ ■ ■
2|1 1 ○ 2 ★ 3 ■ ■ ■
3|★ 2 ○ 2 ★ 2 1 1 1
4|★ 2 ○ 2 2 2 ○ ○ ○
5|1 1 ○ 1 ★ 1 ○ ○ ○
6|○ ○ ○ 1 1 2 2 2 1
7|○ ○ ○ ○ ○ 2 ■ ■ ■
8|○ ○ ○ ○ ○ 2 ■ ■ ■
9|○ ○ ○ ○ ○ 1 ■ ■ ■
```


请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

2 2 7

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 5

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	○	○	○	1	1	2	■	■	■
2	1	1	○	2	★	3	2	■	■
3	★	2	○	2	★	2	1	1	1
4	★	2	○	2	2	2	○	○	○
5	1	1	○	1	★	1	○	○	○
6	○	○	○	1	1	2	2	2	1
7	○	○	○	○	○	2	■	■	■
8	○	○	○	○	○	2	■	■	■
9	○	○	○	○	1	■	■	■	■

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

1 2 8

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 4

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	○	○	○	1	1	2	■	■	■
2	1	1	○	2	★	3	2	★	■
3	★	2	○	2	★	2	1	1	1
4	★	2	○	2	2	2	○	○	○
5	1	1	○	1	★	1	○	○	○
6	○	○	○	1	1	2	2	2	1
7	○	○	○	○	○	2	■	■	■
8	○	○	○	○	○	2	■	■	■
9	○	○	○	○	○	1	■	■	■

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

2 2 9

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 4

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	○	○	○	1	1	2	■	■	■
2	1	1	○	2	★	3	2	★	1
3	★	2	○	2	★	2	1	1	1
4	★	2	○	2	2	2	○	○	○
5	1	1	○	1	★	1	○	○	○
6	○	○	○	1	1	2	2	2	1
7	○	○	○	○	○	2	■	■	■
8	○	○	○	○	○	2	■	■	■
9	○	○	○	○	1	■	■	■	■

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

2 1 8

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 4

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	○	○	○	1	1	2	■	2	■
2	1	1	○	2	★	3	2	★	1
3	★	2	○	2	★	2	1	1	1
4	★	2	○	2	2	2	○	○	○
5	1	1	○	1	★	1	○	○	○
6	○	○	○	1	1	2	2	2	1
7	○	○	○	○	○	2	■	■	■
8	○	○	○	○	○	2	■	■	■
9	○	○	○	○	○	1	■	■	■

```
0 0 0 0 0 0 1 1 1 1
请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子
2 1 9
游戏当前状态：
开发人员调试显示的地雷分配图
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0

-----
地雷总数 10 剩余可标识地雷数 4
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
1| 0 0 0 1 1 2 ■ 2 1
2| 1 1 0 2 ★ 3 2 ★ 1
3| ★ 2 0 2 ★ 2 1 1 1
4| ★ 2 0 2 2 2 0 0 0
5| 1 1 0 1 ★ 1 0 0 0
6| 0 0 0 1 1 2 2 2 1
7| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 0 1 ■ ■ ■

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子
1 1 7
游戏当前状态：
开发人员调试显示的地雷分配图
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0

-----
地雷总数 10 剩余可标识地雷数 3
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
1| 0 0 0 1 1 2 ★ 2 1
2| 1 1 0 2 ★ 3 2 ★ 1
3| ★ 2 0 2 ★ 2 1 1 1
4| ★ 2 0 2 2 2 0 0 0
5| 1 1 0 1 ★ 1 0 0 0
6| 0 0 0 1 1 2 2 2 1
7| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 0 1 ■ ■ ■
```

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

1 7 7

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 2

| 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
1| 0 0 0 1 1 2 ★ 2 1
2| 1 1 0 2 ★ 3 2 ★ 1
3| ★ 2 0 2 ★ 2 1 1 1
4| ★ 2 0 2 2 2 0 0 0
5| 1 1 0 1 ★ 1 0 0 0
6| 0 0 0 1 1 2 2 2 1
7| 0 0 0 0 0 2 ★ ■ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 0 1 ■ ■ ■
```

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

1 7 8

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 1

| 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
1| 0 0 0 1 1 2 ★ 2 1
2| 1 1 0 2 ★ 3 2 ★ 1
3| ★ 2 0 2 ★ 2 1 1 1
4| ★ 2 0 2 2 2 0 0 0
5| 1 1 0 1 ★ 1 0 0 0
6| 0 0 0 1 1 2 2 2 1
7| 0 0 0 0 0 2 ★ ★ ■
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 0 1 ■ ■ ■
```

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

2 7 9

游戏当前状态：

开发人员调试显示的地雷分配图

```
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 0 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 1 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

地雷总数 10 剩余可标识地雷数 1

| 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
1| 0 0 0 1 1 2 ★ 2 1
2| 1 1 0 2 ★ 3 2 ★ 1
3| ★ 2 0 2 ★ 2 1 1 1
4| ★ 2 0 2 2 2 0 0 0
5| 1 1 0 1 ★ 1 0 0 0
6| 0 0 0 1 1 2 2 2 1
7| 0 0 0 0 0 2 ★ ★ 1
8| 0 0 0 0 0 2 ■ ■ ■
9| 0 0 0 0 0 1 ■ ■ ■
```

请输入操作码和操作，操作码： 1、标记地雷 2、打开格子

1 8 7

恭喜获胜，游戏结束