

Se trata de solucionar el reto 315 en coderunner.
Si lo solucionas en kotlin mejor usar readln() y MutableList

Para este reto olvídate totalmente de usar dos capas.

Por variar con la solución a dos capas, puedes evitar el uso, si te apetece, de una matriz paralela que almacena qué celdas están destapadas. Por ejemplo puedes usar una `int[][]` y este truki aunque seguro que a ti se te ocurre alguno mejor

0 => casilla sin minas alrededor destapada
1..8 => casilla con minas alrededor destapada
9 => casilla que es mina destapada

para representar los valores anteriores "tapados" sumo 10
10 => casilla sin minas alrededor tapada
10..18 => casilla con minas alrededor tapada
19 => casilla que es mina tapada

destapar => valor celda - 10

un pseudocódigo

main()

 crearCampo()
 jugar()
 imprimir()

crearCampo()// crea campo con valores de celdas tapadas
 en lugar de usar matriz paralela trabajamos con una única `int[][]` de la siguiente forma

0 => casilla sin minas alrededor destapada
1..8 => casilla con minas alrededor destapada
9 => casilla que es mina destapada

para representar los valores anteriores "tapados" sumo 10
10 => casilla sin minas alrededor tapada
10..18 => casilla con minas alrededor tapada:
19 => casilla que es mina tapada

y cuando quiera destapar en otros métodos: destapar => valor celda - 10

jugar()

 para cada f y c que indica la entrada
 si campo[f][c] es mina
 GAME_OVER=true
 sino
 destapar(f,c)

destapar(f,c)

 si f y/o c está fuera de rango return//
 si campo[f][c]==19 return //es una mina tapada y la dejamos tapada. La mina sólo se
 destapa cuando lo indica directamente la entrada en jugar()

```
si campo[f][c]<10 return//celda ya destapada y por tanto ya procesada

//destapamos la celda
campo[f][c]=campo[f][c]-10
//ahora miro si es 0 para llamar recursivamente
si campo[f][c]== 0
//un doble for sin preocuparme de fuera de rango ya se controla con primer if
Para cada vecino i,j
    destapar(i,j)
```