

Trong trò chơi dò mìn, người ta cho trước một ma trận cấp n\*m trong đó có một số quả mìn ở các vị trí nào đó. Nhiệm vụ của người chơi là xác định vị trí của các quả mìn này dựa trên các ô xung quanh.

Trong bài này, bạn hãy viết chương trình chuyển từ ma trận n\*m mô tả vị trí các quả mìn và các ô trống thành một ma trận khác trong đó với mỗi ô trống sẽ xác định xem có bao nhiều quả mìn kề với nó.

Input: Có nhiều bộ test, mỗi bộ test bắt đầu bằng 2 số nguyên n và m (1<=n,m<=100). Tiếp theo đó là ma trận cấp n\*m trong đó vị trí có mìn đánh dấu bởi ký tự \* còn không có là dấu chấm (.). Dòng cuối cùng của file Input chứa hai giá trị 0.

bằng một số nguyên cho biết số quả mìn kề với ô đó.

## Output: Với mỗi bộ test, in ra màn hình ma trận tương ứng trong đó các vị trí có dấu chấm được thay **Example** Input: 3 2 5 5 \*\*\*\* .... ..\*\*. 00 **Output:** 11 1\* 11

\*3\*3\*

36\*63

\*\*\*\*

## ##########

Bài này không có gì khó, chỉ việc đếm các ô xung quanh, chủ yếu bạn phải cẩn thận các bước khởi tạo cũng như cách duyệt sao cho hợp lí thôi.

## code tham khảo:

```
const fi=";
    nmax=100;
type data=longint;
var
    f:text;
    A,B:array[0..nmax+1,0..nmax+1] of char;
    n,m:data;
function dem(u,v:data):data;
var i,j:data;
begin
    dem:=0;
    for i:=u-1 to u+1 do
         for j:=v-1 to v+ 1 do
             if a[i,j]='*' then
                  inc(dem);
end;
procedure xuli;
var i,j:data;
begin
    for i:=1 to m do
         for j:=1 to n do
             if a[i,j]='.' then
                  b[i,j]:=chr(dem(i,j)+48)
```

```
else
                  b[i,j]:='*';
    for i:=1 to m do
         begin
             for j:=1 to n do
                  write(b[i,j]);
             writeln;
         end;
end;
procedure docfile;
var i,j:data;
begin
    assign(f,fi); reset(f);
    repeat
         readln(f,m,n);
         if (m=0) and (n=0) then break;
         fillchar(a,sizeof(a),'.');
         for i:=1 to m do
             begin
                  for j:=1 to n do
                       read(f,a[i,j]);
                  readIn(f);
             end;
         xuli;
    until false;
    close(f);
end;
begin
```

docfile;

end.