

ปัญหา เกมวางระเบิด (MineSweeper)

เกมมายสวิปเปอร์เป็นเกมที่มีช่องตารางโดยจำนวนช่องจะมากหรือน้อยขึ้นกับผู้เล่นจะเลือก บางช่องจะมีระเบิด บางช่องไม่มี ช่องที่ไม่มีระเบิดจะเป็นตัวเลขบอกว่ามีระเบิดกี่ลูกในช่องที่อยู่ติดกันกับช่องนี้

ปัญหาย่อยที่ 3 จากตารางที่ระบุว่าช่องใดมีระเบิดและช่องใดไม่มีระเบิด จงแปลงตารางนี้ให้เป็นตารางที่ระบุว่าแต่ละช่องมีระเบิดล้อมรอบกี่ลูก โดยให้ช่องที่มีระเบิดเก็บค่า -1 แต่ให้พิมพ์ '*' เวลาแสดงบนหน้าจอ และช่องที่ไม่มีระเบิดให้ระบุว่ามีระเบิดรอบๆ ช่องมีระเบิดกี่ลูก

ตัวอย่างข้อมูลเข้า

0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

เก็บในอาร์เรย์เป็นแบบนี้

1	1	1	0	1	1	1	0
1	-1	2	1	2	-1	2	0
1	2	-1	3	4	-1	2	0
0	1	2	-1	-1	2	1	0
0	0	1	2	2	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

หน้าจอให้แสดงผลเป็น

1	1	1	0	1	1	1	0
1	*	2	1	2	*	2	0
1	2	*	3	4	*	2	0
0	1	2	*	*	2	1	0
0	0	1	2	2	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

รูปแบบข้อมูลเข้า

บรรทัดแรก	ตัวเลขจำนวนเต็มบวก 2 จำนวน คั่นด้วยช่องว่าง (m,n)
บรรทัดถัดมา m บรรทัด	ลำดับเลข 0 หรือ 1 เรียงกัน n จำนวน คั่นแต่ละตัวเลขด้วยช่องว่าง

รูปแบบผลลัพธ์

ตารางที่ระบุจำนวนระเบิดรอบๆ แต่ละช่อง ถ้าช่องที่มีระเบิดให้พิมพ์ *

ตัวอย่าง

ข้อมูลเข้า	ผลลัพธ์
4 5 0 1 0 0 1 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0	1 * 2 3 * 2 2 2 * * * 3 3 3 2 2 * * 1 0
10 10 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 1 0 0 0 1 0 0 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 0 1 0 1 0 0 1 1 0	1 2 3 2 1 1 2 3 2 1 1 * * * 3 3 * * * 1 1 2 3 3 * * 3 3 2 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 0 1 * 2 1 1 0 1 * 2 1 2 2 3 * 2 1 2 2 4 * 3 * 5 3 3 * 1 1 * * * * * * 4 2 3 2 3 2 3 * 6 * 4 * 3 * 3 1 1 2 * 3 * 2 3 * * 1
6 9 1 0 0 0 0 1 0 0 1 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1	* 2 1 0 1 * 2 2 * 2 * 2 1 2 3 * 2 1 2 3 * 1 1 * 2 2 1 1 * 2 1 1 1 1 1 * 1 1 1 0 0 0 1 3 3 0 0 0 0 0 0 1 * *
1 1 0	0
15 5 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0 0 0	1 1 0 1 1 * 1 1 2 * 2 2 1 * 2 * 2 2 1 1 2 * 1 0 0 1 2 2 1 0 1 2 * 1 0 * 2 1 1 0 3 3 1 0 0 * * 2 0 0 3 * 2 0 0 2 2 2 0 0 2 * 2 1 0 * 3 * 1 0 1 2 1 1 0