



코딩과제 #41 (배점: 30점)

1. 설명:

지뢰 찾기는 $M \times N$ 크기의 지뢰밭에 모든 지뢰의 위치를 찾아내는 게임이다. 이 게임에서는 각 칸에 몇 개의 지뢰가 있는지를 보여준다. 각 칸에는 최대 여덟 개의 인접한 칸이 있을 수 있다. 아래에서 왼쪽에 있는 4×4 지뢰밭에는 지뢰 두 개가 있으며 각각은 '*' 문자로 표시되어 있다. 이 지뢰밭을 방금 설명한 힌트 숫자로 표기하면 오른쪽에 있는 것과 같은 필드가 만들어진다.

*	.	.	.
.	.	.	.
.	*	.	.
.	.	.	.

*	1	0	0
2	2	1	0
1	*	1	0
1	1	1	0

2. 입력:

입력은 임의의 개수의 지뢰밭으로 구성된다. 각 지뢰밭의 첫 번째 줄에는 각각 행과 열의 개수를 나타내는 두 개의 정수 n 과 m ($0 < n, m \leq 100$)이 들어있다. 그 다음 줄부터는 n 개의 줄에 걸쳐서 각 줄마다 정확하게 m 개씩의 문자가 들어 있으며 이는 지뢰밭을 나타낸다. 지뢰가 없는 칸은 '.' 으로, 지뢰는 '*'로 표시되며 이때 따옴표는 쓰지 않는다.

3. 출력:

n 개의 줄에 걸쳐서 '.' 문자 대신 그 칸에 인접한 칸에 들어있는 지뢰의 개수를 출력한다.

4. 입력 및 출력 예시

입력 예시	출력 예시
3 5 * * * . . .	* * 1 0 0 3 3 2 0 0 1 * 1 0 0