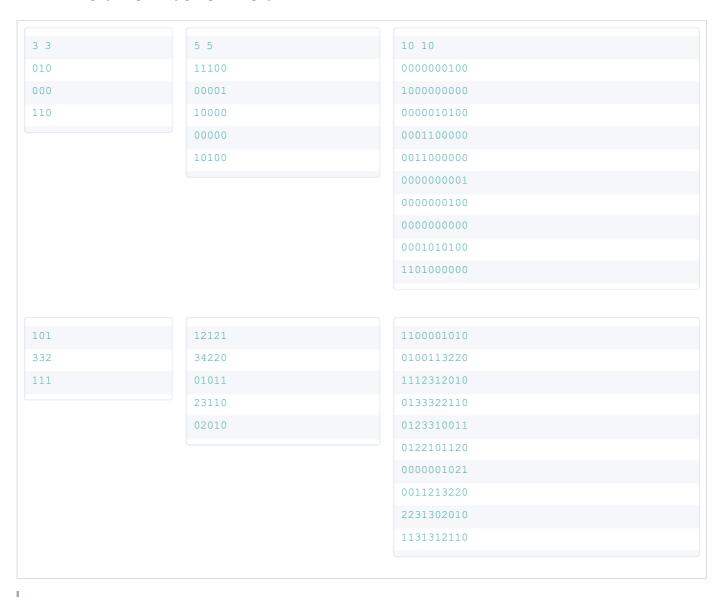
Minesweeper

Napisati program koji vrši obradu tekstualne datoteke**maps.txt** koja sadrži podatke o jednoj mapi u igrici Minesweeper. U prvom redu datoteke se nalaze dva celabroja **M** i **N** koji predstavljaju dimenzije mape (M≤100, N≤100). U narednih**M** redova se nalazi **N** *nula* ili *jedinica* koje predstavljaju **prisustvo** (1) odnosno **odsustvo** (0) *mine* na mapi, tako da je svaka vrsta prikazana u zasebnom redu. Program treba da pročita sadržaj navedene datoteke, a zatim da na osnovu učitane mape generiše novu mapu identične veličine čija će polja sadržati broj mina koje se nalaze u okružujućim poljima odgovarajućeg polja originalne mape. Novoformiranu mapu upisati utekstualnu datoteku **bombs.txt** po istom formatu kao kod ulazne datoteke. Učitavanje mape, obradu i ispis rezultujuće mape u datoteku realizovati kao zasebne potprograme koji sa glavnim programom komuniciraju isključivo putem argumenata i/ili povratne vrednosti

Primeri ulaznog fajla map.txt i njegovog izlaznog fajla bombs.txt:



Podsećanje kako se vrši upis u fajl

```
try(FileWriter fw = new FileWriter("putanjaDoFajla")) {
    fw.write("neki string"); // upis stringa
    fw.write('\n'); // upis karaktera
    fw.write(Integer.toString(7)); // upis integer vrednosti
} catch(IOException e) {
    e.printStackTrace();
}
```