



LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO AVANÇADA
QUINTO TRABALHO PRÁTICO
-- JOGO DA MINA --

O objetivo deste jogo é encontrar onde todas as minas estão localizadas dentro de um campo $M \times N$. No campo, a mina é representada por um caractere “*” (*asterisco*), e cada campo seguro pelo caractere “.” (*ponto*). Para facilitar a vida do jogador, o jogo dá algumas dicas, ou seja, o jogo mostra um número em um quadrado que diz quantas minas existem adjacentes a este quadrado. Sabemos que cada quadrado tem no máximo 8 quadrados adjacentes. Ler os dois inteiros n e m , em seguida ler n linhas de m caracteres (especificação da mina) e produzir as dicas descritas acima.

Exemplo de entrada

```
3 5
**...
.....
.*.....
```

Exemplo de saída

```
**100
33200
1*100
```

Este trabalho deve ser entregue no dia 30/05/2014. Entretanto, vou liberar a entrega até a data máxima de 02/06/2014 (segunda) até meia-noite.

IMPORTANTE! Após esta data, o trabalho não será mais aceito.

O trabalho deve ser possível ser compilado pelo **GCC** e executado no **Linux**.

Envie para o professor (xbarretox@gmail.com) e o monitor (marrco.santos@gmail.com).

Coloque no assunto: **[LPAV-TP05]**.