

# 踩地雷

## 題目敘述:

隆利是資工系大一的學生，他想設計一個踩地雷的遊戲，但覺得產生提示的地圖很麻煩，所以委託了你幫忙，他已經做好地雷的地圖了，你幫忙生成提示的地圖即可。

## 輸入說明:

首先是2個正整數A、B（2~10），表示接下來的地圖有A個橫排，每排B個數字。

之後會接A x B個數字，皆為0或1，表示已經設好地雷的地圖，0表示該格沒有地雷，1則有。

## 輸出說明:

輸出提示的地圖，同一行的數字間以1個空格隔開。

每格的提示數字為「以該格為中心的九宮格範圍內」的地雷的數量，若該格本身為地雷則輸出-1。

## 範例輸入1:

```
3 3
1 0 0
0 0 1
0 1 0
```

## 範例輸出1:

```
-1 2 1
2 3 -1
1 -1 2
```

**範例輸入2:**

2 4

1 0 0 1

0 0 0 0

**範例輸出2:**

-1 1 1 -1

1 1 1 1