

지뢰 찾기 게임에서는 M x N 크기의 격자판에서 일부 칸에 지뢰가 숨겨져 있습니다. 각 칸에는 숫자가 표시되는데, 이 숫자는 주변 8칸(상, 하, 좌, 우, 대각선 4방향)에 있는 지뢰의 수를 나타냅니다. 격자판의 크기와 각 칸에 지뢰가 있는지 없는지의 정보가 주어질 때, 모든 칸에 대한 주변 지뢰의 수를 계산하는 프로그램을 작성하세요.

[입력]

```
[[-, *, -, -, -],  
[-, -, -, *, -],  
[-, *, -, -, -],  
[-, -, -, -, -]]
```

[출력]

```
[[1, *, 2, 1, 1],  
[2, 2, 3, *, 1],  
[1, *, 2, 1, 1],  
[1, 1, 1, 0, 0]]
```

지뢰 찾기 게임에서는 $M \times N$ 크기의 격자판에서 일부 칸에 지뢰가 숨겨져 있습니다. 각 칸에는 숫자가 표시되는데, 이 숫자는 주변 8칸(상, 하, 좌, 우, 대각선 4방향)에 있는 지뢰의 수를 나타냅니다. 격자판의 크기와 각 칸에 지뢰가 있는지 없는지의 정보가 주어질 때, 모든 칸에 대한 주변 지뢰의 수를 계산하는 프로그램을 작성하세요.

[입력]

-	*	-	-	-
-	-	-	*	-
-	*	-	-	-
-	-	-	-	-

[출력]

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

[입력]

[[-]]

[출력]

[[0]]

[입력]

[[* , *], [* , *]]

[출력]

[[* , *], [* , *]]

[입력]

[[- , * , - , * , -]]

[출력]

[[1 , * , 2 , * , 1]]

[입력]

```
[[*, -, -, -],  
 [-, -, *, -],  
 [-, -, -, -],  
 [*, -, -, *]]
```

[출력]

```
[[*, 2, 1, 1],  
 [1, 2, *, 1],  
 [1, 2, 2, 2],  
 [*, 1, 1, *]]
```