

問題4（発展問題）

次の 5x5 の配列 `bomb` はあるゲームの盤面を `int` 型のデータで表したものである。配列の要素は盤面のマスに対応し

- ・ `bomb[i][j] = 0` ならばマス (i, j) には何も無い
 - ・ `bomb[i][j] = 1` ならばマス (i, j) に爆弾がある
- ことを表している。

```
int bomb[5][5] = {  
    { 1, 0, 0, 1, 1 },  
    { 0, 0, 0, 1, 0 },  
    { 0, 1, 0, 0, 1 },  
    { 0, 0, 0, 0, 0 },  
    { 1, 0, 0, 1, 0 }  
};
```

配列 `bomb` を使って、周辺（上, 下, 左, 右, 右上, 右下, 左上, 左下）に何個の爆弾があるかを表す `int` 型の二次元配列 `sweep` を作成し、それを表示せよ。ただし、爆弾があるマスに対応する要素には `-1` を代入し、表示の際には爆弾があるマスに対応する要素が `X` と表示されるようにせよ。 `sweep` の作成および表示には適切な繰り返し処理（`for` 文など）を用いよ。

出力例：

```
$ ./minesweep  
X 1 2 X X  
2 2 3 X 4  
1 X 2 2 X  
2 2 2 2 2  
X 1 1 X 1  
$ █
```

