

# НАЦИОНАЛЕН ЕСЕНЕН ТУРНИР ПО ИНФОРМАТИКА

Шумен, 25 – 27 ноември 2016 г.

Група Е, 4 - 5 клас

## Задача Е2. MINESWEEPER

Автор: Бистра Танева

Наско обичал да играе на компютъра си играта Minesweeper, в която е даден квадрат разделен на 9 малки квадратчета, в някои от които има бомба. Целта на играча е да напише число във всяка клетка, в която няма бомба. Числото трябва да показва колко бомби има в съседните клетки (клетки, които имат общ връх или страна).

Напише програма **minesweeper**, която въвежда разположението на бомбите в деветте клетки, и извежда квадрата с попълнените в него числа.

### Вход

От първите три реда на стандартния вход се въвеждат по три цели числа (всяко от които е 0 или 9), като числото 9 показва мястото на бомбата, а числото 0 – къде няма бомба (фиг.1). Числата са разделени с по един интервал.

9	0	0
0	0	9
0	0	0

Фиг.1

### Изход

На стандартния изход се извеждат 3 реда с по 3 цели числа на всеки ред, които показват съдържанието на деветте клетки. На мястото на числото 0 от входа, се извежда число, което показва броя на заобикалящите го бомби. Числата са разделени с по един интервал.

### Пример

#### Вход

```
9 0 0
0 0 9
0 0 0
```

#### Изход

```
9 2 1
1 2 9
0 1 1
```