

Napisać program generujący i wyświetlający planszę do gry „SAPER”.
Program spełnia poniższe wymagania:

1. Plansza kwadratowa o wymiarach (minimum 10x10, maksimum 20x20) – określana przez użytkownika
2. Liczba zaminowanych pól jest równa od 10% do 20% wszystkich pól na planszy (liczba określana losowo)
3. Pola z minami określane są losowo
4. Pole zaminowane określone jest przez wartość (-1)
5. Wartości pozostałych pól przyjmują wartość liczbową równą liczbie sąsiadujących pól zaminowanych

Przykład wygenerowanego pola gry:

1	1	2	1	1
2	-1	3	-1	1
2	-1	4	2	2
1	1	2	-1	1
0	0	1	1	1