

Svi znate za igru minolovac, zar ne? Evo podsjetnik za neke. Znači, igra se sastoji od polja u kojem se na nekim pozicija mogu nalaziti mine, a na nekim prazna polja. Cilj igre je za svako polje točno označiti na kojim poljima se nalazi mina, a na kojima ne (u ta se polja upisuje broj mina koje su oko tog polja).

Vaš zadatak je nešto drugačiji (i lakši). Napišite proceduru minolovac :d :n :m :l koja crta mrežu kvadrata duljine :d s :n redova i :m stupaca. Lista :l je jedna posebna lista koja opisuje trenutnu igru, tj. stanje polja.

Lista se sastoji od :n brojeva, i svaki broj je :m-teroznamenasti broj koji se sastoji od 0 i 1. Ako gledamo 2. broj u listi, te 3. znamenku, također moramo znati da se ta znamenka povezuje s kvadratom u 2. retku i 3. stupcu. Ukoliko je ta znamenka 1, u taj kvadrat se crta "X", tj. dvije crte duljine :d koje se sijeku u polovištima, pod pravim kutem, u središtu kvadrata. A ukoliko je ta znamenka 0, onda brojimo koliko se nalazi X-eva oko tog kvadrata. Najveći broj je 8, a najmanji 0. Ukoliko je 0, kvadrat ostavljamo prazan. Za 1 u kvadrat crtamo jednu kružnicu radijusa :d / 16 \* 1. Za 2 crtamo jednu kružnicu radijusa :d / 16 \* 1, i drugu radijusa :d / 16 \* 2. ... A za 8 crtamo 8 kružnica, jednu radijusa :d / 16 \* 1, drugu radijusa :d / 16 \* 2, ..., i najveću radijusa :d / 16 \* 8.

cs minolovac 50 3 3 [111 111 111]	cs minolovac 50 4 4 [1101 1011 0010 1001]	cs minolovac 50 3 3 [111 101 111]
		