

Capitán Recursión y el tesoro de los cofres anidados

En alta mar, el Capitán Recursión ha descubierto un antiguo mapa que señala la ubicación de un tesoro legendario. Según la leyenda, el tesoro está repartido en múltiples cofres; algunos de ellos contienen monedas de oro (números enteros) y otros cofres esconden, a su vez, más cofres. Para conocer el botín total, el capitán debe sumar todas las monedas, sin importar cuán profundamente estén anidadas dentro de los cofres.



Ayuda al Capitán Recursión a abrir cada cofre y a sumar todas las monedas usando una solución recursiva que procese listas anidadas. **Recuerda que no se deben utilizar bucles iterativos, sino únicamente funciones recursivas.**

Entrada

La entrada consiste en una única línea que representa la estructura anidada de los cofres en formato de lista. Cada elemento de la lista es, o bien, un entero (la cantidad de monedas en ese cofre) o bien otra lista (un cofre que contiene más monedas o cofres). Los elementos se separan por comas y la estructura se delimita con corchetes.

Salida

La salida debe mostrar una dupla: un entero, que es la suma total de todas las monedas encontradas en todos los cofres, sin importar el nivel de anidamiento y, el número de monedas.

Ejemplo de entrada	Ejemplo de salida
[1,[2,3],4,[5,[6,7],8],9]	(45, 9)

Límites

- La lista anidada contendrá entre 0 y 100,000 elementos en total.
- Cada valor entero estará en el rango de -10^9 a 10^9 .
- La profundidad de anidamiento no excederá los 100 niveles.