

Las máquinas tragamonedas generan tres números enteros entre 1 y 9 completamente al azar, y si la persona apostó por alguno de esos números gana una moneda. Como los números pueden repetirse, es posible llegar a ganar 3 monedas en una misma apuesta. Sin embargo, para hacerlo más tentador, los casinos pagan doble si se apostó por un número que aparece dos veces de forma contigua y triple si aparece el número apostado tres veces en la misma jugada.

- (a) Diseñe la función `monedas(n1, n2, n3, apuesta)` que recibe cuatro números enteros entre 1 y 9. Los primeros tres corresponden a los resultados de la máquina tragamonedas y el cuarto es el número apostado. La función debe retornar la cantidad de monedas ganadas por el jugador de acuerdo a las reglas anteriores.

Ejemplos

```
>>> print(monedas(5, 3, 2, 9))
0
>>> print(monedas(5, 9, 2, 9))
1
>>> print(monedas(2, 3, 2, 2))
2
>>> print(monedas(1, 1, 9, 1))
4
>>> print(monedas(4, 4, 4, 4))
9
```

- (b) Utilizando la función anterior, escriba un programa que pregunte si desea apostar hasta que la respuesta sea negativa. Mientras la respuesta sea positiva debe solicitar el número al cual le apuesta el jugador, generar tres números al azar y mostrarlos por pantalla junto con las monedas ganadas en la apuesta. El proceso se repite hasta que sea negativa la respuesta y en ese momento se imprime la cantidad total de monedas ganadas considerando todas las apuestas realizadas.

Ejemplo

Desea apostar?: **SI**
Ingrese número al cual le apuesta: **5**
4 6 2
Monedas: 0

Desea apostar?: **SI**
Ingrese número al cual le apuesta: **8**
1 8 3
Monedas: 1

Desea apostar?: **SI**
Ingrese número al cual le apuesta: **2**
4 2 2
Monedas: 4

Desea apostar?: **SI**
Ingrese número al cual le apuesta: **3**
3 2 3
Monedas: 2

Desea apostar?: **SI**
Ingrese número al cual le apuesta: **1**
1 1 1
Monedas: 9

Desea apostar?: **NO**

Monedas totales: 16