

Ejercicio:

Simulación de una máquina tragaperras:

1. El usuario introduce el número de monedas con el que empieza a jugar.
2. En cada tirada, al jugador se le cobra una moneda.
3. En cada tirada, el programa muestra tres números al azar del 1 al 6.
4. Si los tres números son distintos, el jugador no gana nada (es decir, pierde la moneda que apostó).
5. Si salen dos números iguales, el jugador gana dos monedas (es decir, gana en total una moneda).
6. Si salen tres números iguales, el jugador gana cinco monedas (es decir, gana en total cuatro monedas).
7. Si el jugador se queda sin monedas, la partida termina.
8. Tras cada tirada, el jugador indica si quiere seguir jugando o no.
9. Al terminar la partida, el programa indica cuántas monedas se han ganado o perdido.

Para generar un número al azar del 1 al 6 se debe utilizar la función `randrange` de la librería `random`:

```
import random
numero = random.randrange(1,7)
```

Ejemplo de salida del programa:

TRAGAPERRAS

En cada tirada, se le cobrará una moneda.

¿Con cuántas monedas quiere empezar? 3

Empieza la partida con 3 moneda(s).

Tirada: 3 3 1

Ha ganado 2 monedas. Ahora tiene 4 monedas.

Pulse Intro para volver a jugar, otra tecla e Intro para terminar:

Tirada: 6 6 6

Ha ganado 5 monedas. Ahora tiene 8 monedas.

Pulse Intro para volver a jugar, otra tecla e Intro para terminar: X

Ha acabado la partida con 8 moneda(s).

Ha ganado 5 moneda(s).

Programa terminado.