Se quiere crear una pequeña aplicación para gestionar un cajero automático. Para esto se creará un paquete llamado cajero y en este se crearán las clases Cliente, Cuenta y Cajero. Las clases atributos y métodos tendrán los principios básicos de encriptación y encapsulación salvo que se indique lo contrario.

1. La clase Cuenta que tenga como atributos el *número de cuenta* (String), el *saldo* (double) y la *contraseña* (int). Además de los siguientes métodos:  
     
   * Un constructor por defecto y un constructor por parámetros que recibe el valor de todos los atributos como parámetro.
   * Los métodos getters que devuelven el valor de los atributos *saldo* y *número de cuenta*, que podrán ser accesibles por las clases que pertenecen al mismo paquete.
   * Los métodos ingreso y reintegro que recibe el importe a ingresar o retirar como parámetro (como los del ejercicio ya realizado, de tipo boolean y con las mismas restricciones). Estos métodos deberá estar protegido (igual que los getters).
   * Un método generarContraseña() que devuelva un número aleatorio entre 1000 y 9999. Este método sólo es accesible por la clase Cuenta.
   * Un método validarContraseña(int) que devuelva un booleano indicando si la contraseña pasada como parámetro es la correcta o no.
   * Un método modificarContraseña(int password) que reciba la contraseña actual. Si es errónea mostrará un mensaje de error. Si es correcta generará una nueva contraseña mostrándola por pantalla y almacenándola en el atributo contraseña.
   * Un método mostrarDatos(int) que muestre el valor de los atributos y que reciba como argumento la contraseña. Sólo si la contraseña es correcta mostrará el valor de todos los atributos.
2. La clase Cliente, esta clase tiene como atributos el *DNI del cliente* (String) y su *salario* (double), además contendrá un atributo de la clase Cuenta. Será necesario crear los siguiente métodos:  
     
   * Un constructor por defecto y un constructor por parámetros que reciba el *DNI*, el *salario* del cliente y el *saldo* de la cuenta. En el constructor por parámetros creará la instancia de Cuenta dándole a la *contraseña* y al *número de cuenta del cliente* el valor del *DNI*.
   * Los métodos getters y setters de los atributos DNI y sueldo. En los métodos setters se comprobarán que los datos sean correctos: sueldo mayor que 0 y del DNI sólo números.
   * Un método mostrarDatos() que muestre el *DNI* y el *salario*.
   * Un método ingresarNómina() que ingrese el sueldo del cliente en la cuenta.
   * Un método sacarDinero(int) que recibe como parámetro la contraseña de la cuenta del cliente, si esta es válida preguntará la cantidad de dinero a retirar y actualizarla el saldo. Si se produce algún error mostrará un mensaje de error.
3. La clase Cajero sólo contendrá un método main para simular el funcionamiento del cajero. En primer lugar creará un cliente con los siguientes datos:

DNI: 12345678

Sueldo: 1100

Num Cuenta: 12345678

Saldo: 15000

Contraseña: 12345678

Al ejecutarlo mostrará un menú que se repita constantemente hasta pulsar salir, como el siguiente:

CAJERO AUTOMÁTICO

-----------------

1. Consultar/Modificar Datos personales

2. Ingresar Nomina

3. Consultar Datos Bancarios

4. Sacar Dinero

5. Modificar Contraseña

6. Salir

Para cada una de las opciones deberá realizar:

1. Mostrará el DNI y el sueldo del cliente y preguntará si quiere cambiarlos. Si se introduce s (sí) pedirá por teclado los nuevos valores.
2. Ingresará el valor del sueldo en la cuenta.
3. Solicitando la contraseña mostrará por pantalla los datos bancarios (numero de cuenta y saldo).
4. Solicitará la cantidad de dinero a retirar y la actualizará el saldo. Si la cantidad a retirar es superior al saldo mostrará un error.
5. Permitirá modificar la contraseña generando una nueva y mostrándola.
6. Cierra la aplicación.