Diseña la clase Cuenta para representar una cuenta bancaria. Los datos de la cuenta son: nombre del cliente (*String*), número de cuenta (*String*), tipo de interés (*double*) y saldo (*double*).

La clase contendrá los siguientes métodos:

* Constructor por defecto.
* Constructor con todos los parámetros.
* Constructor copia.
* Métodos setters/getters para asignar y obtener los datos de la cuenta.
* Método toString(), que devuelva un *String* con los datos de la cuenta.
* Métodos ingreso y reintegro.  
  Un ingreso consiste en aumentar el saldo en la cantidad que se indique. Esa cantidad no puede ser negativa. Un reintegro consiste en disminuir el saldo en una cantidad pero antes se debe comprobar que hay saldo suficiente. La cantidad no puede ser negativa. Los métodos ingreso y reintegro devuelven *true* si la operación se ha podido realizar o *false* en caso contrario.
* Método transferencia que permita pasar dinero de una cuenta a otra siempre que en la cuenta de origen haya dinero suficiente para poder hacerla. Ejemplo de uso del método transferencia:  
   *cuentaOrigen.transferencia(cuentaDestino, importe);*que indica que queremos hacer una transferencia desde *cuentaOrigen* a *cuentaDestino* del importe indicado.

Realiza las siguientes acciones:

1. Crea objeto *cuenta1* sin parámetros.
2. Introduce los valores de *cuenta1* con valores pedidos por teclado.
3. Muestra los valores de *cuenta1*.
4. Crea el objeto *cuenta2* con los valores siguientes:  
   *Diego Rodríguez de Silva y Velázquez  
   1234567890  
   1.25  
   500*
5. Crea *cuenta3* como copia de *cuenta1*.
6. Realiza un ingreso en *cuenta1*.
7. Muestra el saldo de *cuenta1* después del ingreso.
8. Muestra los datos de *cuenta2*.
9. Muestra los datos de *cuenta3*.
10. Realiza una transferencia de 10€ desde *cuenta3* a *cuenta2*.
11. Muestra el saldo de *cuenta3*.