

Al correr el programa, se dará la chance de elegir entre insertar por **línea de comandos** o por **archivo**:

```
Elegi un numero!:  
1. Ingresar cadena por linea de comandos  
2. Leer cadena desde un archivo  
1  
  
Ingresa una cadena:  
|
```

Algunos ejemplos al elegir línea de comandos:

(Ejemplo de carácter no reconocido)

```
Elegi un numero!:  
1. Ingresar cadena por linea de comandos  
2. Leer cadena desde un archivo  
1  
  
Ingresa una cadena: holaaaa  
Error lexico :(
```

(Ejemplo de cadena que fue reconocida por el autómata)

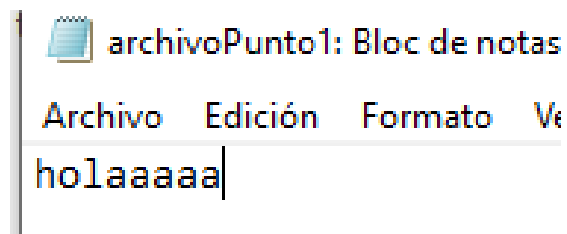
```
Elegi un numero!:  
1. Ingresar cadena por linea de comandos  
2. Leer cadena desde un archivo  
1  
  
Ingresa una cadena: 0xA#0X123#0123#07#123#700  
La cadena pertenece al lenguaje! :)  
  
Cantidad de octales: 2  
Cantidad de decimales: 2  
Cantidad de hexadecimales: 2
```

(Ejemplo de cadena que NO fue reconocida por el autómata)

```
Elegi un numero!:  
1. Ingresar cadena por linea de comandos  
2. Leer cadena desde un archivo  
1  
  
Ingresa una cadena: 0xA#123##  
La cadena insertada no pertenece al lenguaje :(
```

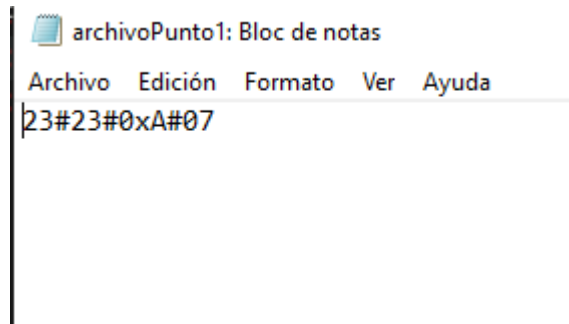
Ahora algunos ejemplos leyendo la cadena en un archivo:

(Ejemplo de carácter no reconocido)



```
Elegi un numero!:  
1. Ingresar cadena por linea de comandos  
2. Leer cadena desde un archivo  
2  
  
La cadena leida fue: holaaaaa  
  
Error lexico :(
```

(Ejemplo de cadena que fue reconocida por el autómata):



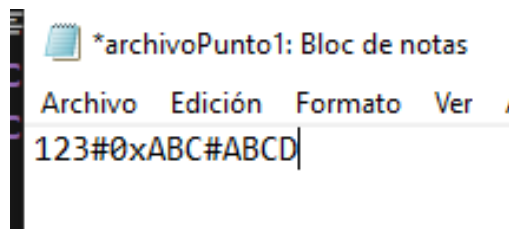
```
1. Ingresar cadena por linea de comandos
2. Leer cadena desde un archivo
2

La cadena leida fue: 23#23#0xA#07

La cadena pertenece al lenguaje! :)

Cantidad de octales: 1
Cantidad de decimales: 2
Cantidad de hexadecimales: 1
```

(Ejemplo de cadena que NO fue reconocida por el autómata):



```
Elegi un numero!:
1. Ingresar cadena por linea de comandos
2. Leer cadena desde un archivo
2

La cadena leida fue: 123#0xABC#ABCD

La cadena insertada no pertenece al lenguaje :(
```

