

# Codegolf auf der RGB2Rv7

## Deine Aufgabe:

Deine tiefe Abneigung gegen Java und XML ist der Grund für folgendes Vorhaben: Bei Android werden die Layouts als XML-Datei spezifiziert. Du willst stattdessen ein einfacheres Verfahren umsetzen.

Es geht darum, zu einer gegebenen Layout-Datei und X/Y-Koordinatenpaaren (Touchscreen-Eingaben) herauszufinden, welches Element berührt wurde.

Format:

```
<typ> <breite> <höhe> <content> <callback>
```

- Über die Einrückung wird eine Hierarchie erstellt.
- Die Spezialwerte `parent` und `content` geben an, dass die Breite/Höhe vom übergeordneten Element übernommen wird bzw. sich nach dem Inhalt richtet (nur für TextView-Elemente – jeder Buchstabe hat 17x17 Pixel).
- Elemente vom Typ `LinearLayout` belegen ihren Platz nicht, sondern dienen als Container.
- Wenn kein Eintrag zutrifft, wird `null` ausgegeben.

Beispiel-Layout:

```
LinearLayout 800 480 "" null
  TextView parent content "ohai rgb2r" null
  Button parent 200 "push" onclick
  LinearLayout parent 200 "" null
    TextView parent content "nested" null
```

Beispiel-Koordinaten:

```
80 30
100 400
```

Ausgabe:

```
onclick
null
```

Die Regeln:

- Die Lösung mit den wenigsten Glyphs (Newline zählt als ein Glyph) gewinnt.
- Falls die Sprache kompiliert werden muss, zählt der Compileraufruf nicht zu den Glyphs dazu (normaler Aufruf!)
- Die Schiedsrichter haben immer recht.
- Jeder darf in mehreren Sprachen teilnehmen.
- Die Plätze werden innerhalb der Sprachen verteilt.

Links: <http://w.nnev.de/w/RGB2Rv7/Codegolf>