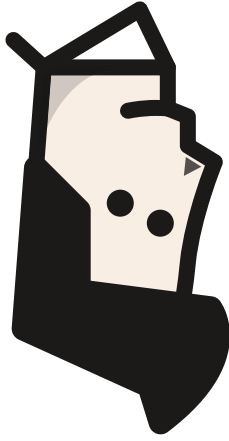


WORDT VERVOLGD

**DE VOLGENDE TEKST IS EEN
TEASER VAN HET TESTVERHAAL**

HFST 1



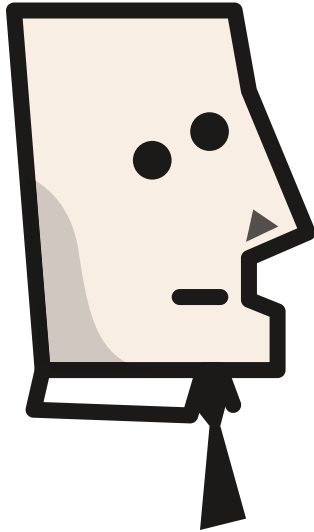
Fitz was nog klein toen hij zijn eerste robotje ineen stak. Omdat ze thuis nogal krap bij kas zaten, gebruikte Fitz onderdelen die hij her en der bijeen sprokkelde. Het robotje kon niet veel, maar het was genoeg een aantal kleine taken uit te voeren in het huishouden. Hij doopte het Q.U.

Op school was hij echter niet de enigste met een eigen robot, veel kinderen (vaak met rijkere ouders) hadden een eigen persoonlijke robot die hun boek-entassen draagde en alles voor hen opschreef. Ze lachten vaak met Fitz's kleine robot, die soms stuntelde kleine taken uit te voeren. Dit kwam omdat Fitz zelf niet zo goed was in programmeren. Maar hij werkte hard, en ooit zou hij hen laten zien waar Q.U toe in staat was.

Hij werd de volgende ochtend gewekt door vogelgefluit. Die hoorde je in de stad normaal nooit. Hij zocht in de tuin een appelboom waar hij een paar appels at om wat op krachten te komen. Binnen bekeek Fitz aan tafel een paar oude tijdschriften en kranten. Een daarvan sprak over de natuur rondom de stad. Fitz' ogen bleven hangen op een foto van een groot groen woud.

Hij dacht even na. Nu hij toch buiten de stadsmuren was, kon hij evengoed eens gaan kijken in de bossen rondom de omwalling. een beetje vakantie zou hem deugd doen. Hij zocht wat rond in het huisje en vondt een rugzak, een pull en een zaklamp. hij stopte alles met een paar appels in de rugzak, haalde Q.U uit het stopcontact (dat gelukkig nog werkte) en ging op pad.





Eenmaal aan de overkant, was de tocht naar grootvader's huis maar een een halfuurtje wandelen. Het dorp lag er verlaten bij. Hij vond het nogal spookachtig. Al snel vindt hij het huis terug. Hij herkende het aan de grote ramen en sierlijke versieringen op de gevel. Fitz probeerde de voordeur te openen, maar die was afgesloten. Hij liep achterom, vond een open raam en klom naar binnen.

Hij belande in de woonkamer, waar alles bedekt was met grote plasticen om het meubilair te beschermen tegen het stof. Hij zocht wat rond, en vond de kamer waar zijn vader vroeger sliep. Hij kroop in bed en viel in slaap.

Vele jaren later werkte Fitz als een reparateur aan diezelfde robots. Het gebeurde wel eens dat oude klasgenootjes hun robot lieten herstellen in zijn klein winkeltje. Ze noemde hem dan plagend 'Fitz FixÓ. Maar omdat het hem telkens weer lukte de robot aan de praat te krijgen maakte hem dat niet veel uit.

Op een dag was Fitz tijdens een rustig moment aan QU aan het prutsen toen hij per ongeluk een kleine kortsluiting veroorzaakte. Qu schoot er als een pijl uit een boog vandoor, de deur uit en de straat op. Fitz liep er snel achteraan, de kleine pc die hij gebruikte om QU te programmeren nog in zijn achterzak. De achtervolging liep heel de stad door tot aan de stadsomwalling. Daar vloog QU door de open stadspoorten, de buitenwegen op. Hij verdween uit het zicht. Fitz moest even zoeken voordat hij hem wist terug te vinden. Hij stofte QU wat af en wandelde rustig terug naar de stadspoorten. Die waren helaas al dicht. Het was na 6 uur, en dan sloot de stad zijn poorten tot de volgende ochtend. Omdat het winter was, en dus koud kon worden 's nachts moest Fitz aan onderdak zien te geraken. Hij herinnerde zich dat zijn grootvader vaak sprak over een dorp aan de rand van de stad, waar hij vroeger gewoond had. 'Als ik dit dorp terug kan vinden, kan ik daar de nacht doorbrengen tot morgenochtend' dacht Fitz.

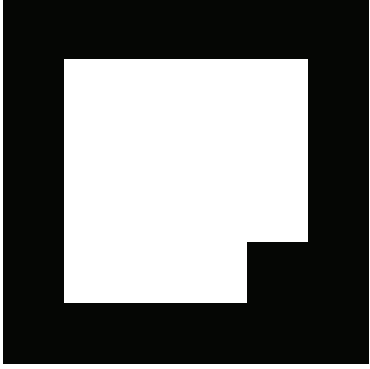
Hij begon te lopen in de richting waarin zijn grootvader altijd wees als hij over het dorp sprak, Qu achter hem aan. De zon stond al laag aan de horizon, dus Fitz wist dat hij niet veel tijd meer had.

Q en Fitz zijn ondertussen buiten de muren van de stad terechtgekomen, waarna de stadspoorten achter hem dichtgingen. Fitz is onderweg naar een nabij dorp, waar zijn grootvader hem altijd over vertelde. Daar zou hij kunnen overnachten tot morgenvroeg.

HFST 2

Na een tijdje kwam fitz aan bij een brug, in de verte zag hij het dorp waar zijn grootvader zo vaak over sprak. Nog een uurje stappen en hij was er. Het enigste probleem was dat de brug niet meer in de beste staat verkeerde. Een aantal planken waren zo rot geworden dat er gaten waren ontstaan in de constructie. De overige planken waren nog wel sterk, maar Fitz wist niet of ze zijn gewicht konden dragen.

Er was slechts 1 oplossing. fitz zou Q (die een pak lichter was) eerst over de brug sturen. Eens aan de overkant kon die dan de koorden aanspannen, om de brug steviger te maken. Daarom moest hij Q eerst programmeren om de gaten te ontwijken. Hij zou het simpel kunnen houden door enkel gebruik te maken van de logische stappen.



probeer ervoor te zorgen dat Q aan de andere kant van de brug geraakt. Gebruik enkel de kaartjes die met rood gemarkeerd zijn.