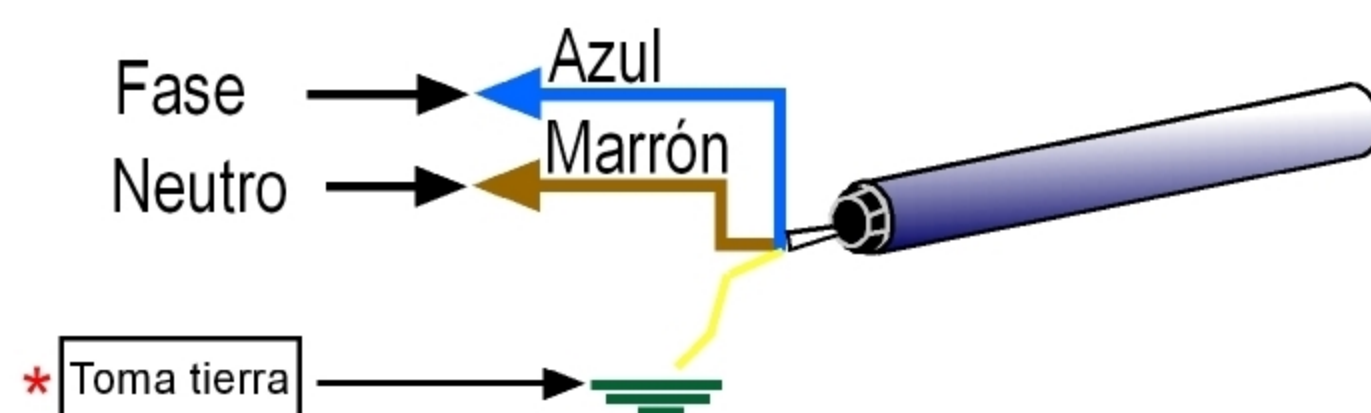


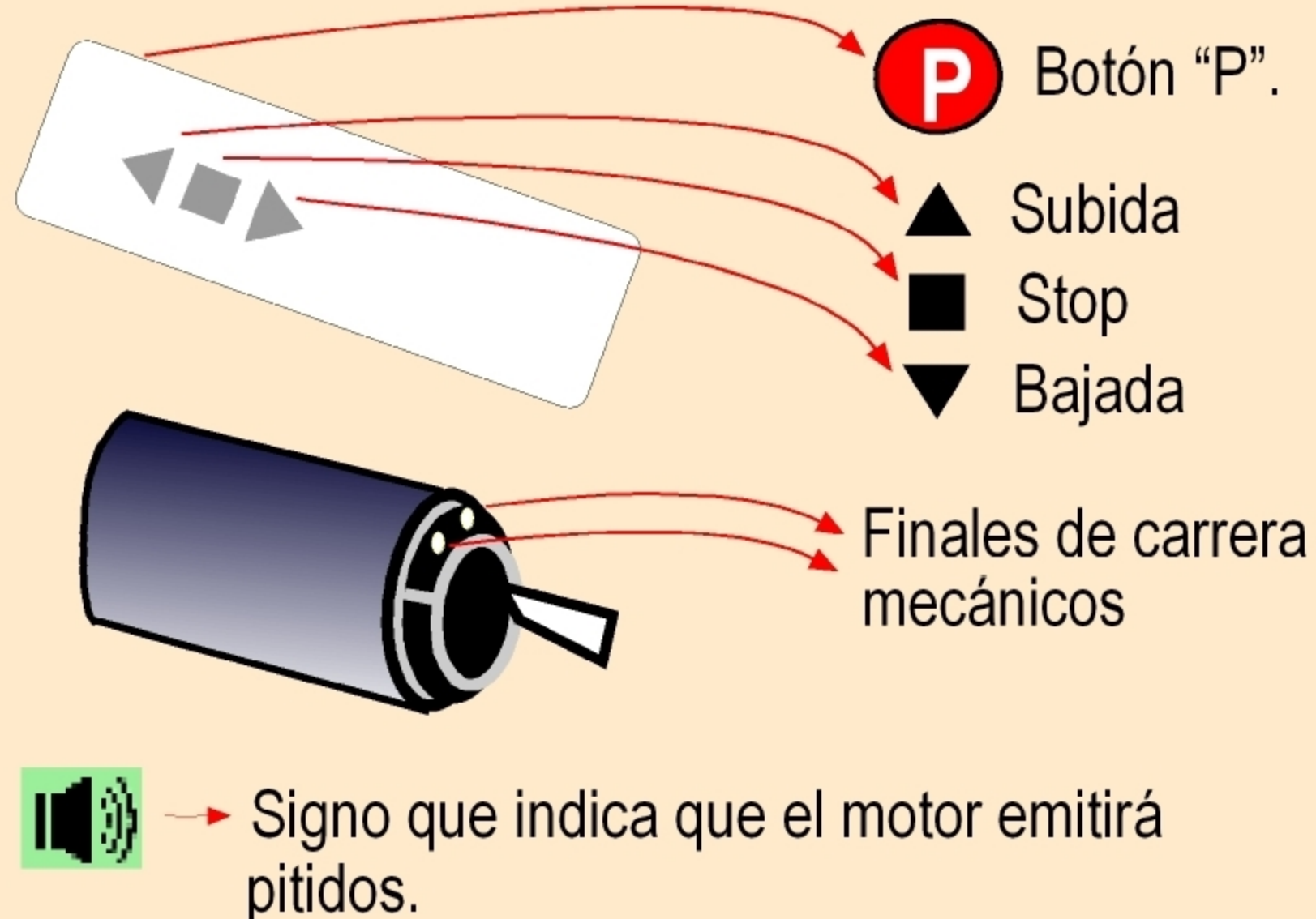
A-OK[®]

GUÍA RÁPIDA A-OK F.C.M.

CONEXIONES



LEYENDA



Movimientos de motor. (veremos el motor moverse)

PROGRAMACIÓN

- 1 IDENTIFICACIÓN MANDO EMISOR**
 - Mantener pulsado durante 3 seg. ▲
 - Sin soltar ▲ dar corriente al motor
 - Rápidamente pulsamos una vez ▲
¡MANDO YA IDENTIFICADO!
- 2 SENTIDO DE GIRO (solo si es incorrecto)**
 - Si el sentido de giro es incorrecto, mantenemos pulsado ■ hasta
 - Pulsamos una vez ▼
- 3 FINALES DE CARRERA**
 - Realizamos los finales de carrera mecánicos utilizando la varilla de plástico amarilla existente dentro de la caja del motor.

PROGRAMACIÓN OPCIONAL

- 4 AÑADIR EMISOR ADICIONAL (copiar mando)**
 - En el mando **existente**, mantenemos pulsado ■ hasta
 - En el mando **adicional**, pulsamos una vez ▲
¡EL MANDO YA ESTÁ COPIADO!
- 5 BORRAR TODO**
 - Mantenemos pulsado ■ hasta
 - Pulsamos una vez **P**
(El botón **P** es un pequeño botón solo accesible con algo punzante y puede variar de lugar según el modelo de mando emisor.)
 - Volver a empezar programación en punto 1.