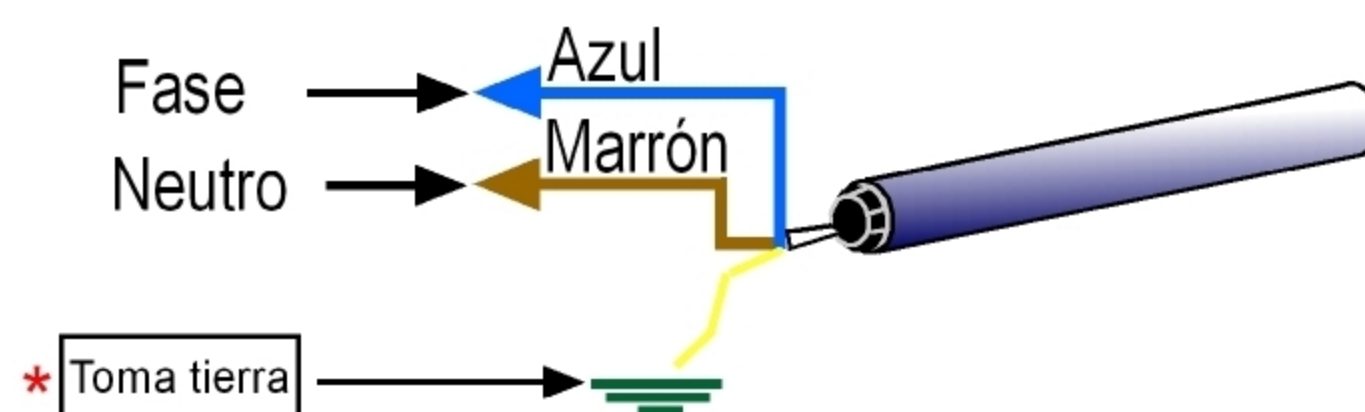


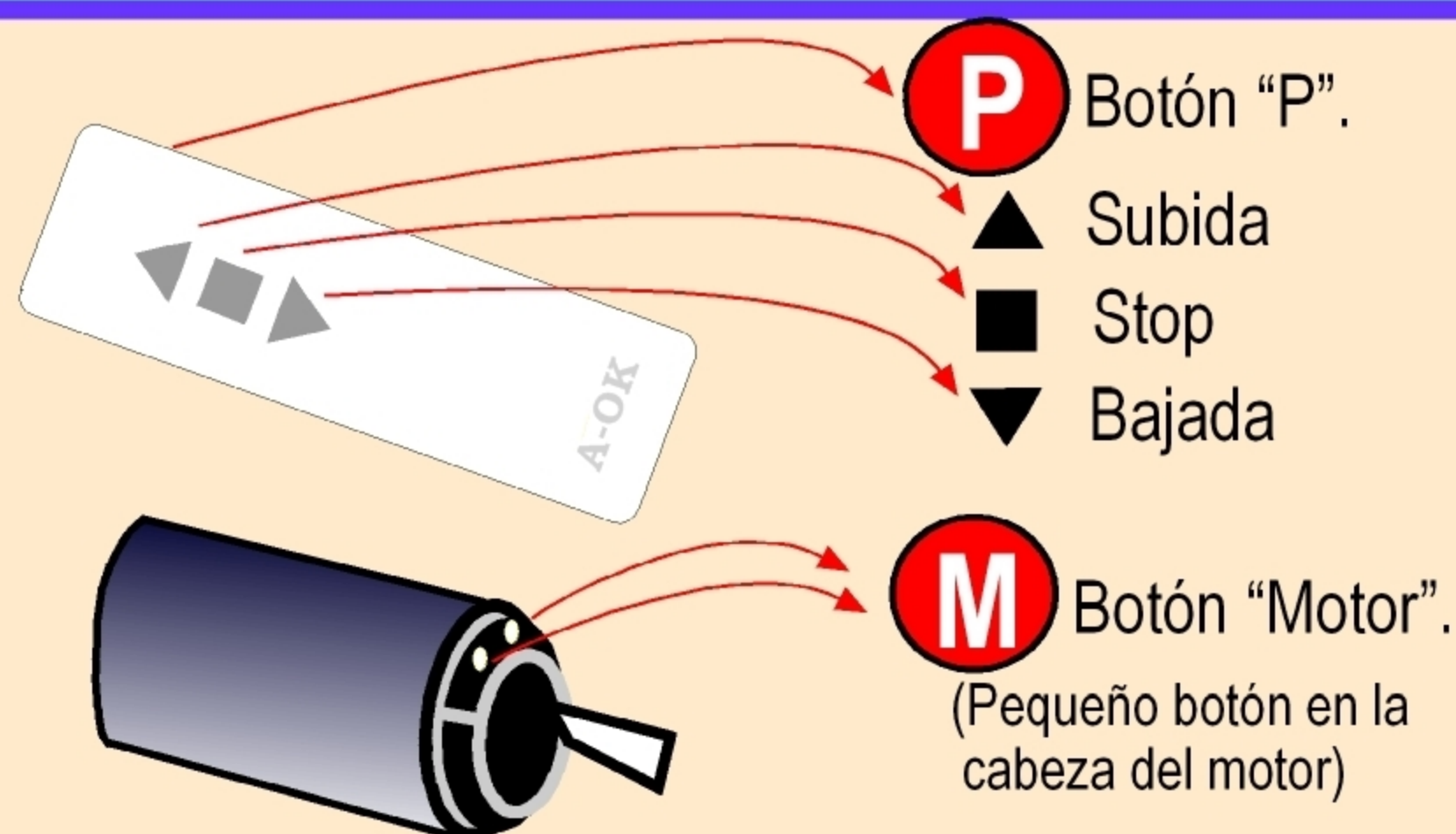
A-OK[®]

GUÍA RÁPIDA A-OK F.C.E

CONEXIONES



LEYENDA



Nota: El botón **P** (es un pequeño botón solo accesible con algo punzante) puede variar de lugar según el modelo de mando emisor.

Movimientos de motor. (veremos el motor moverse)

PROGRAMACION

1 IDENTIFICACIÓN MANDO EMISOR

- Alimentar motor
- Mantenemos pulsado el botón **M** hasta
- Pulsamos una vez y el motor

2 SENTIDO DE GIRO (solo si es incorrecto)

- Si el sentido de giro es incorrecto, mantenemos pulsado hasta
- Pulsamos una vez

3 FIN DE CARRERA PUNTO ALTO

- Pulsamos una vez **P**
- Pulsando llevamos la persiana hasta el punto alto deseado.
- Pulsamos una vez **P**

4 FIN DE CARRERA PUNTO BAJO

- Llevamos la persiana al punto bajo deseado.
- Pulsamos una vez **P**
- Pulsamos una vez **P**

PROGRAMACION OPCIONAL

5 MODIFICAR LOS FINALES DE CARRERA

- Llevar la persiana hasta el final de carrera a modificar.
- Pulsamos una vez **P**
- Llevar la persiana al nuevo final de carrera.
- Pulsamos una vez **P**

6 AÑADIR EMISOR ADICIONAL (copiar mando)

- En el mando **existente**, mantenemos pulsado hasta
- En el mando **adicional**, pulsamos una vez

¡EL MANDO YA ESTÁ COPIADO!

7 BORRAR TODO

- Mantenemos pulsado hasta
- Mantenemos pulsado 10 seg. **P**
- hasta ,
- Volver a empezar programación en punto 1.