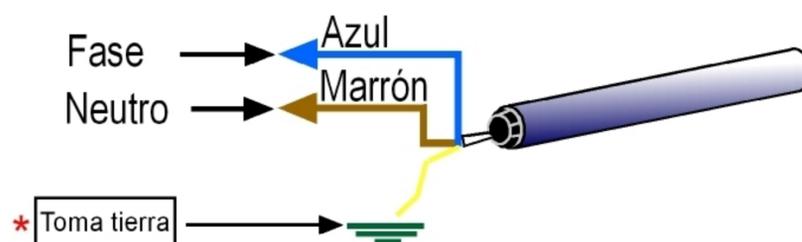


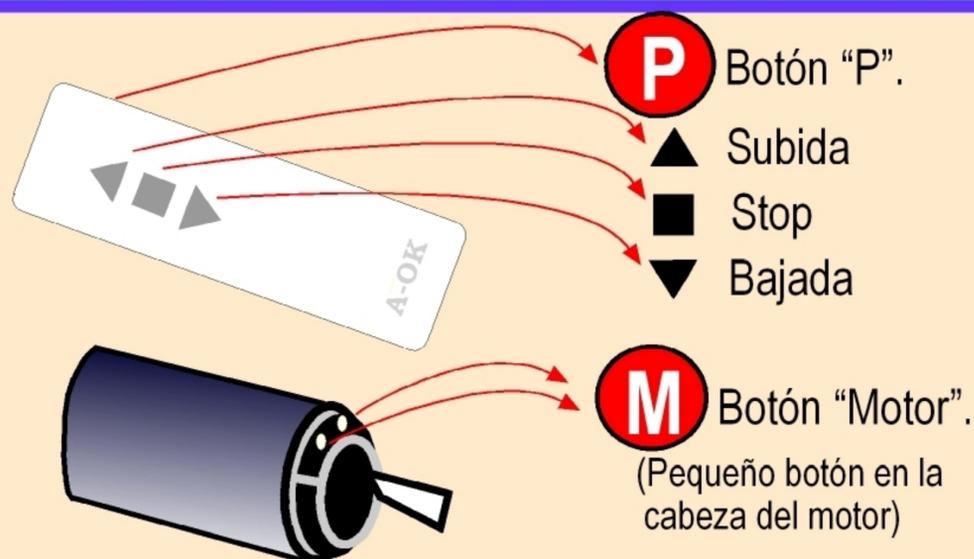
A-OK[®]

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.