

ΡΥΘΜΙΣΗ & ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΜΟΤΕΡ ASA CDE/R (ΜΟΤΕΡ ΝΑΝΙΒΕΛΑ ΑΣΥΡΜΑΤΑ)

ΕΙΚΟΝΑ CDE/R



ΕΙΚΟΝΑ CONTROL 1 ΚΑΝΑΛΙ



ΕΙΚΟΝΑ CONTROL 4 ΚΑΝΑΛΙΑ



ΞΥΠΝΗΜΑ ΤΟΥ ΜΟΤΕΡ ή ΑΛΛΙΩΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΚΟΝΤΡΟΛ



ΒΗΜΑ 1ο
ΔΙΝΟΥΜΕ
ΡΕΥΜΑ



ΒΗΜΑ 2ο
ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΑΝΩ & ΚΑΤΩ
ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ:
ΤΟ ΜΟΤΕΡ ΚΑΝΕΙ ΚΙΝΗΣΗ
{(ΚΛΑΚ-ΚΛΑΚ)}{ΞΥΠΝΑ}}



ΥΠΟΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΣΤΟ ΒΗΜΑ 2ο
ΑΝ ΕΧΕΤΕ 4ΚΑΝΑΛΟ ΚΟΝΤΡΟΛ
ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΟ ΚΑΝΑΛΙ ΣΑΣ ΠΡΙΝ



ΥΠΟΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΣΤΟ ΒΗΜΑ 3ο
ΚΡΑΤΑΜΕ ΤΟ ΣΤΟΠ ΠΑΤΗΜΕΝΟ
ΩΣ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΤΟ (ΚΛΑΚ-ΚΛΑΚ)
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΑΝΤΕΣΤΡΑΦΕΙ Η
ΦΟΡΑ



ΒΗΜΑ 3ο
ΔΟΚΙΜΑΖΟΥΜΕ ΤΗΝ ΦΟΡΑ
(ΤΟ ΠΑΝΩ ή ΤΟ ΚΑΤΩ ΑΝ
ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΑ ΤΟΤΕ ΠΑΜΕ
ΣΤΟ ΒΗΜΑ 4ο ΑΝ ΟΧΙ ΣΤΗΝ
ΥΠΟΠΕΡΙΠΤΩΣΗ

SOS
Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΑΛΑΓΗΣ ΦΟΡΑΣ
ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕΣΑ ΣΕ 5 ΔΕΥΤΕΡΑ
ΑΛΛΙΩΣ ΚΛΕΙΔΩΝΕΙ ΚΑΙ ΠΡΕΠΕΙ
ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΜΗΔΕΝΙΣΜΟΣ

ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΩΝ ΟΡΙΩΝ (ΨΑΘΑΣ) ΠΕΡΣΙΔΩΝ ΣΤΟ ΠΑΝΩ & ΚΑΤΩ

ΒΗΜΑ 4ο



ΜΕ ΑΛΕΝ ΚΛΕΙΔΙ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΕΝΤΟΠΙΖΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΚΕΦΑΛΗ
ΤΟΥ ΜΟΤΕΡ 2 ΒΙΔΕΣ ΑΛΕΝ ΚΑΙ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΗΔΗ ΡΥΘΜΙΣΜΕΝΟ ΚΟΝΤΡΟΛ
ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΠΙΘΥΜΗΤΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΣΤΡΕΦΟΥΜΕ ΤΗΝ ΒΙΔΑ ΣΤΗΝ ΚΕΦΑΛΗ
ΠΡΟΣ ΤΟ ΣΥΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΟ ΡΟΛΟ ή Η ΤΕΝΤΑ ΜΑΣ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΟΥ ΕΠΙΛΕΞΑΜΕ ΣΥΝΕΧΙΖΟΥΜΕ ΩΣ ΝΑ ΦΤΑΣΟΥΜΕ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ

ΒΗΜΑ 5ο



ΟΜΟΙΑ ΜΕ ΤΟ 4ο ΒΗΜΑ

ΑΝ ΚΑΤΙ ΔΕΝ ΠΕΤΥΧΕΙ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΔΕΝ ΚΑΤΑΦΕΡΑΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ ΨΑΘΑΣ ΑΚΡΙΒΩΣ ΤΟΤΕ
ΜΗΔΕΝΙΖΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ (ΒΛΕΠΕ ΚΑΤΩ) ΚΑΙ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΑ ΒΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ.

ΜΗΔΕΝΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΜΝΗΜΗΣ ΤΟΥ ΜΟΤΕΡ (ΞΕΧΝΑ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΛΙΟΤΕΡΑ ΚΟΝΤΡΟΛ)



ΒΗΜΑ 1ο
ΚΟΒΟΥΜΕ
ΡΕΥΜΑ
ΓΙΑ 7 ΔΕΥΤΕΡΑ
MINIMUM



ΒΗΜΑ 2ο
ΔΙΝΟΥΜΕ
ΡΕΥΜΑ



ΒΗΜΑ 3ο
ΚΡΑΤΑΜΕ ΚΑΙ ΤΑ 3 ΠΛΗΚΤΡΑ
ΜΑΖΙ ΩΣ ΤΟ ΜΟΤΕΡ
ΝΑ ΚΑΝΕΙ (ΚΛΑΚ-ΚΛΑΚ)



ΒΗΜΑ 4ο
ΠΑΤΑΜΕ ΓΙΑ 7
ΔΕΥΤΕΡΑ ΤΟ
ΠΙΣΩ ΚΟΥΜΠΙ
ΩΣ ΤΟ ΜΟΤΕΡ ΝΑ ΚΑΝΕΙ
2 ΦΟΡΕΣ (ΚΛΑΚ-ΚΛΑΚ)

ΡΥΘΜΙΣΗ & ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΜΟΤΕΡ ASA ETR (ΑΠΛΑ ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΜΟΤΕΡ)

ΕΙΚΟΝΑ ETR



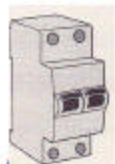
ΕΙΚΟΝΑ CONTROL 1 ΚΑΝΑΛΙ



ΕΙΚΟΝΑ CONTROL 4 ΚΑΝΑΛΙΑ



ΞΥΠΝΗΜΑ ΤΟΥ ΜΟΤΕΡ ή ΑΛΛΙΩΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΚΟΝΤΡΟΛ



ΒΗΜΑ 1ο
ΔΙΝΟΥΜΕ
ΡΕΥΜΑ



ΒΗΜΑ 2ο
ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΑΝΩ & ΚΑΤΩ
ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ:
ΤΟ ΜΟΤΕΡ ΚΑΝΕΙ ΚΙΝΗΣΗ
{(ΚΛΑΚ-ΚΛΑΚ)}{ΞΥΠΝΑ}}



ΥΠΟΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΣΤΟ ΒΗΜΑ 2ο
ΑΝ ΕΧΕΤΕ 4ΚΑΝΑΛΟ ΚΟΝΤΡΟΛ
ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΟ ΚΑΝΑΛΙ ΣΑΣ ΠΡΙΝ



ΥΠΟΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΣΤΟ ΒΗΜΑ 3ο
ΚΡΑΤΑΜΕ ΤΟ ΣΤΟΠ ΠΑΤΗΜΕΝΟ
ΩΣ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΤΟ (ΚΛΑΚ-ΚΛΑΚ)
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΑΝΤΕΣΤΡΑΦΕΙ Η
ΦΟΡΑ



ΒΗΜΑ 3ο
ΔΟΚΙΜΑΖΟΥΜΕ ΤΗΝ ΦΟΡΑ
(ΤΟ ΠΑΝΩ ή ΤΟ ΚΑΤΩ ΑΝ
ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΑ ΤΟΤΕ ΠΑΜΕ
ΣΤΟ ΒΗΜΑ 4ο ΑΝ ΟΧΙ ΣΤΗΝ
ΥΠΟΠΕΡΙΠΤΩΣΗ

SOS
Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΑΛΑΓΗΣ ΦΟΡΑΣ
ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕΣΑ ΣΕ 5 ΔΕΥΤΕΡΑ
ΑΛΛΙΩΣ ΚΛΕΙΔΩΝΕΙ ΚΑΙ ΠΡΕΠΕΙ
ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΜΗΔΕΝΙΣΜΟΣ

ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΩΝ ΟΡΙΩΝ (ΨΑΘΑΣ) ΠΕΡΣΙΔΩΝ ΣΤΟ ΠΑΝΩ & ΚΑΤΩ



ΒΗΜΑ 4ο
ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΚΑΤΩ ή ΤΟ
ΕΠΑΝΩ (ΑΝΑΛΟΓΩΣ ΘΕΣΗΣ
ΨΑΘΑΣ) ΩΣΠΟΥ Η ΨΑΘΑ
ΜΑΣ ΝΑ ΦΤΑΣΕΙ ΣΤΟ
ΕΠΙΘΥΜΙΤΟ ΣΗΜΕΙΟ



ΒΗΜΑ 5ο
ΚΡΑΤΑΜΕ ΤΟ ΣΤΟΠ
ΠΑΤΗΜΕΝΟ ΩΣ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΤΟ
(ΚΛΑΚ-ΚΛΑΚ)
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΚΑΤΕΓΡΑΦΕΙ
ΤΟ ΕΠΙΘΥΜΙΤΟ ΟΡΙΟ

ΒΗΜΑ 6ο

Στο 6ο ΒΗΜΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΟΤΙ ΚΑΙ ΣΤΟ 4ο & 5ο ΑΛΛΑ ΜΕ ΤΗΝ ΑΝΤΙΘΕΤΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΤΗΣ ΨΑΘΑΣ

ΑΝ ΚΑΤΙ ΔΕΝ ΠΕΤΥΧΕΙ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΔΕΝ ΚΑΤΑΦΕΡΑΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ ΨΑΘΑΣ ΑΚΡΙΒΩΣ ΤΟΤΕ
ΜΗΔΕΝΙΖΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ (ΒΛΕΠΕ ΚΑΤΩ) ΚΑΙ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΑ ΒΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ.

ΜΗΔΕΝΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΜΝΗΜΗΣ ΤΟΥ ΜΟΤΕΡ (ΞΕΧΝΑ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΛΙΟΤΕΡΑ ΚΟΝΤΡΟΛ)



ΒΗΜΑ 1ο
ΚΟΒΟΥΜΕ
ΡΕΥΜΑ
ΓΙΑ 7 ΔΕΥΤΕΡΑ
MINIMUM



ΒΗΜΑ 2ο
ΔΙΝΟΥΜΕ
ΡΕΥΜΑ



ΒΗΜΑ 3ο
ΚΡΑΤΑΜΕ ΚΑΙ ΤΑ 3 ΠΛΗΚΤΡΑ
ΜΑΖΙ ΩΣ ΤΟ ΜΟΤΕΡ
ΝΑ ΚΑΝΕΙ (ΚΛΑΚ-ΚΛΑΚ)



ΒΗΜΑ 4ο
ΠΑΤΑΜΕ ΓΙΑ 7
ΔΕΥΤΕΡΑ ΤΟ
ΠΙΣΩ ΚΟΥΜΠΙ
ΩΣ ΤΟ ΜΟΤΕΡ ΝΑ ΚΑΝΕΙ
2 ΦΟΡΕΣ (ΚΛΑΚ-ΚΛΑΚ)

ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΕΝΟΣ ΝΕΟΥ ΚΟΝΤΡΟΛ (ΣΕ ΗΔΗ ΥΠΑΡΧΟΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΝ ΣΥΣΤΗΜΑ)

ΕΙΚΟΝΑ CDE/R



Στα CDE/R τα όρια ρυθμίζονται
απο τα αλεν άκια

ΕΙΚΟΝΑ ETR



Στα ETR τα όρια ρυθμίζονται
απο τα τηλεκοντρόλ

ΕΙΚΟΝΑ CONTROL 1 ΚΑΝΑΛΙ



ΕΙΚΟΝΑ CONTROL 4 ΚΑΝΑΛΙΑ



**ΠΡΟΣΟΧΗ ΑΝ ΤΟ ΚΟΝΤΡΟΛ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥΚΑΝΑΛΟ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΚΑΝΑΛΙ ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ
ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΝΕΟΥ ΚΟΝΤΡΟΛ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ.
ΑΛΛΙΩΣ ΙΣΩΣ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΚ ΝΕΟΥ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ (ΚΑΙ ΣΤΑ ΠΑΛΙΑ ΚΟΝΤΡΟΛ)**

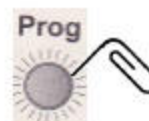
ΒΗΜΑ 1ο



ΣΤΟ ΗΔΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΝ ΚΟΝΤΡΟΛ ΠΑΤΑΜΕ 2" ΤΟ ΠΙΣΩ ΠΛΗΚΤΡΟ PROG

**ΠΡΟΣΟΧΗ ΑΝ ΤΟ ΚΟΝΤΡΟΛ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥΚΑΝΑΛΟ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΚΑΝΑΛΙ ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ
ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΝΕΟΥ ΚΟΝΤΡΟΛ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ.
ΑΛΛΙΩΣ ΙΣΩΣ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΚ ΝΕΟΥ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ (ΚΑΙ ΣΤΑ ΠΑΛΙΑ ΚΟΝΤΡΟΛ)**

ΒΗΜΑ 2ο



**ΣΤΟ ΝΕΟ ΚΟΝΤΡΟΛ (ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΠΡΟΣΘΕΣΟΥΜΕ & ΑΦΟΥ (ΕΧΟΥΜΕ ΕΠΙΛΕΞΕΙ
ΚΑΝΑΛΙ --ΣΕ ΠΕΡΟΠΤΩΣΗ ΠΟΛΥΚΑΝΑΛΟΥ ΚΟΝΤΡΟΛ--)) ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΙΣΩ ΠΛΗΚΤΡΟ PROG ΓΙΑ**