

Programmeren van een handzender (Fig. 6)

Let op! Deze procedure wordt handmatig uitgevoerd. De procedure zoals hieronder wordt beschreven wordt geannuleerd, als de toets **MEMO/DEL** voortijdig wordt losgelaten.
Het puntje rechtsonder op het display geeft de toestand van de gekozen geheugenplek aan: geen **punt** betekent dat de geheugenplek vrij is. Een **punt** geeft aan dat de geheugenplek bezet is.

- 1) Zorg ervoor dat jumper “**J1**” (fig. 4-6a) geplaatst is.
- 2) Met de toetsen “**UP**” en “**DOWN**” (fig. 6b) het gewenste vrije nummer opzoeken.
- 3) De toets “**MEMO/DEL**” indrukken en controleren of op het display (fig. 6c) verschijnt.
- 4) Blijf de toets “**MEMO/DEL**” ingedrukt houden.
- 5) Druk de linker toets van de handzender gedurende ca. 1 seconde in (fig. 6d) totdat het op het display (fig. 6e) verschijnt.
- 6) De linker toets van de handzender loslaten.
- 7) De linker toets van de handzender opnieuw indrukken, ter bevestiging verschijnt op het display de letter A (fig. 6f)
- 8) Nu de toets “**MEMO/DEL**” loslaten.
- 9) Met de linker toets van de handzender kan nu de rolpoort voor inrijden geopend worden.
- 10) Zoek nu met de “**UP**” en “**DOWN**” toetsen het gewenste nummer van de geheugenplek op.
- 11) De toets “**MEMO/DEL**” indrukken en controleren of op het display (fig. 6c) verschijnt.
- 12) Blijf de toets “**MEMO/DEL**” ingedrukt houden.
- 13) Druk de rechter toets van de handzender gedurende ca. 1 seconde in (fig. 6d) totdat het op het display (fig. 6e) verschijnt.
- 14) De rechter toets van de handzender loslaten.
- 15) De linker toets van de handzender opnieuw indrukken, ter bevestiging verschijnt op het display de letter b
- 16) Nu de toets “**MEMO/DEL**” loslaten.
- 17) Met de linker toets van de handzender kan nu de rolpoort voor inrijden geopend worden.