



Manual paso a paso: de Ulefone Armor 6 Flex con sensores y flash

Para este manual necesitarás las siguientes herramientas y componentes que puedes adquirir en nuestra tienda on-line Impextrom.com
Haz click encima de una herramienta para ir a la página web.



Tapete térmico de apertura mediante calor, CPB320

69,61 €



Herramienta de extracción de tarjeta SIM, 1 unidad

1,61 €



Herramienta Plástica Profesional de Apertura para Móviles

2,19 €



Pinza antiestática ESD redondeada

3,06 €



Herramienta plástica de apertura para dispositivos electrónicos

0,71 €



Conjunto de herramientas profesionales apertura de

18,97 €



Púa especial SAT de 0.75mm de PVC de alta fricción

1,07 €



Destornillador alta calidad con 24 puntas de repuesto magnéticas

10,41 €



Guante ESD táctil para protección antiestática, talla M

4,16 €



Guante ESD táctil para protección antiestática, talla S

5,30 €

Paso 1 - Bandeja

En primer lugar hemos retirado la bandeja de las tarjetas.

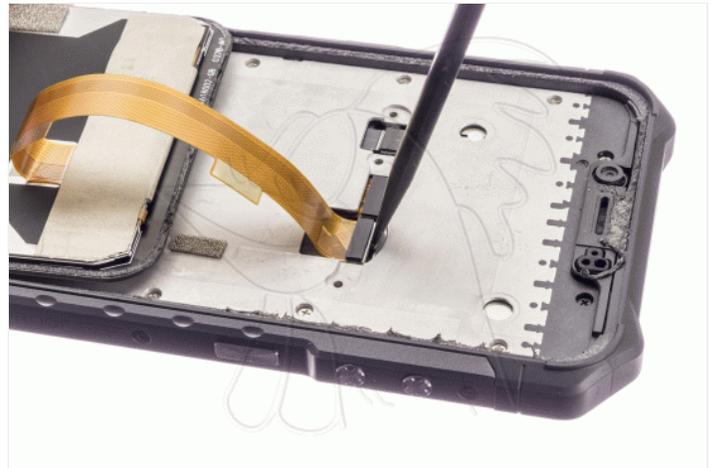




Paso 2 - Pantalla completa

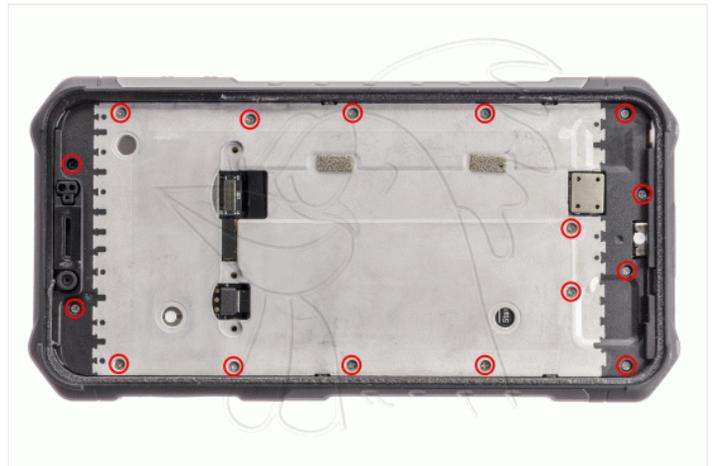
Aplicamos calor a la pantalla para ablandar el adhesivo que la sujeta, y con la ayuda de una o más púas plásticas iremos despegando todos los bordes de la pantalla, extraemos los tres tornillos Phillips (PH#00) que sujetan el blindaje que cubre los conectores y ya podremos desconectar la pantalla.





Paso 3 - Carcasa intermedia

Desconectamos la batería, extraemos los 16 tornillos Phillips (PH#00) que sujetan la carcasa intermedia, y ayudándonos de una herramienta lo suficiente fina la desengancharemos.





Paso 4 - Flex de interconexión

Desconectamos de ambos extremos el flex de interconexión para trabajar con una mayor comodidad.





Paso 5 - Placa base

Retiramos los cuatro tornillos Phillips (PH#00) que sujetan la placa base, la levantamos con la ayuda de una herramienta plana, y desconectamos el cable coaxial de la parte trasera de la placa base.





Paso 6 - Flex con sensores y flash

Para terminar desconectamos y despegamos el flex que vamos a reemplazar.

