

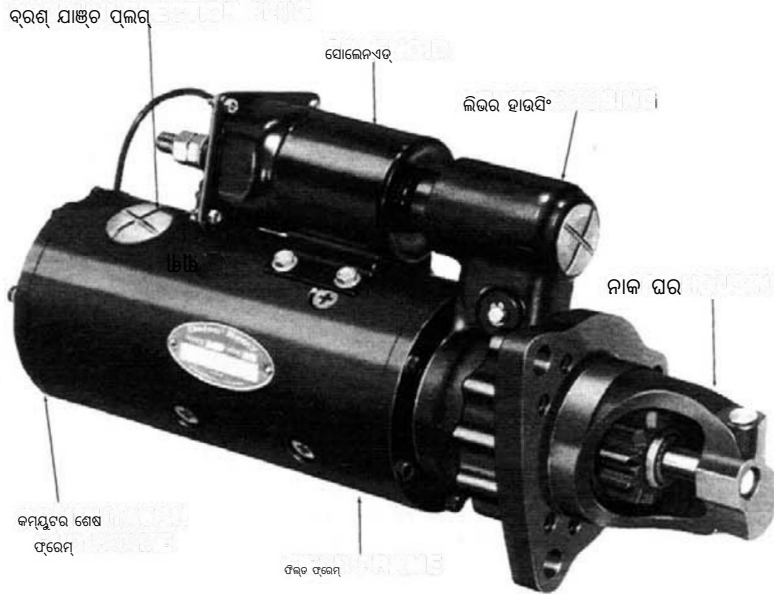
### ଡେଲକୋ ରେମି

ସୂଚନା: 1B-115, 1B-116 1M-188,  
1S-188

### କରାଡ଼ିକ ମୋଟରଗୁଡ଼ିକ

40-ମି/400 ଏବଂ 40-ମି/450

୫୦-ଏମପି/୪୦୦



ଚିତ୍ର ୧-ସାଧାରଣ 40-ମି/400 ମୋଟର

ଭାରୀ ଚାର୍ଜିଂ କରାଡ଼ିକ ମୋଟରଗୁଡ଼ିକରେ ଏକ ସିଂଗଲ ଲିଭର ଏବଂ ସୋଲେନଏଡ଼ ପୂର୍ଣ୍ଣକର୍ମ ଥାଏ ଯାହା ସେମାନଙ୍କୁ ମାଟି, ଆଇସି ଏବଂ ଅବସ୍ଥା ଏବଂ ଛିଟାଗୁ ରକ୍ଷା କରିବା ପାଇଁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ଆବଶ୍ୟକ କରାଯାଇଥାଏ। ନାକ ହାଉସିଂକୁ ସୁରାଯାଇ ଅନେକ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଜିନିଷ ମିଳିପାରିବ

ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣରେ ସୋଲେନଏଡ଼ ସୂଚିତ ଫୁଲ୍‌ଆଉଟ୍ ସୁରାଯାଏ।

ସିଙ୍ଗଲ୍ ବରଣିତ ବୁକିଂଗୁଡ଼ିକ ତେଲ ଫାନ୍‌ପୁଟ୍ ଫିଲ୍ ଡ଼୍ରେଇଂ କ୍ଲବ୍‌ରେ ଯୋଗାଇ ଦିଆଯାଏ। ମୋଟରର ବାହାର ପାର୍ଶ୍ଵରେ ଉପଲବ୍ଧ ଏବଂ ତେଲ ଫାନ୍‌କ୍ଷେତ୍ର କିମ୍ବା ବାହାର କରି ପ୍ରତ୍ୟେକ ଫିଲ୍ ରେ ତେଲ ଯୋଡ଼ାଯାଇପାରିବ। କ୍ଲବ୍‌ରେ ଉପଲବ୍ଧ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଅପ୍ଟିମାଇଜ୍‌ଡ୍ ସୁରା ପୃଷ୍ଠା 7 ରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରାଯାଇଛି।

ସୋଲେନଏଡ଼ କ୍ରିୟା ଦ୍ଵାରା ପିନିଆନକୁ ରିଫ୍ଟ୍ ଗିଅର ସହିତ ମେଶରେ ଘୁଞ୍ଚିତାଯାଏ। ସୋଲେନଏଡ଼ ସର୍କିଟ୍ ବାଧ୍ୟତାପୂର୍ଣ୍ଣ ନହେବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପିନିଆନ ନିୟୋଜିତ ରହିଥାଏ। ବର୍ତ୍ତମାନ ଶେଡ଼ିଂ କ୍ଷେତ୍ରରେ ମୋଟରକୁ ଶକ୍ତି ଦିଆଯିବ ନାହିଁ

ପିନିଆନ ଏବଂ ଗିଅର କ୍ଷତିକୁ ରୋକାନ୍ତୁ ରାନ୍ତୁ।

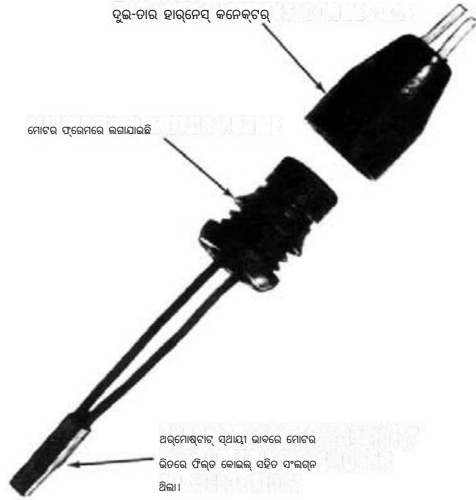
#### ରକ୍ଷଣାବେକ୍ଷଣ

ସାଧାରଣ କାର୍ଯ୍ୟ ପରିସ୍ଥିତିରେ, ଇଞ୍ଜିନ ମରାମତି ସମୟ ମଧ୍ୟରେ କୌଣସି ରକ୍ଷଣାବେକ୍ଷଣ ଆବଶ୍ୟକ ହେବ ନାହିଁ। ଇଞ୍ଜିନ ମରାମତି ସମୟରେ, ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅନୁରୂପରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଥିବା ଅଲଗା କରିବା, ଯାଞ୍ଚ କରିବା, ସଫା କରିବା ଏବଂ ପରୀକ୍ଷା କରିବା ଉଚିତ।

କର-ସେକ୍ସନାଲ୍ ଭାବରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଆବଶ୍ୟକେକ୍ ନାକ ହାଉସିଂ ଚିତ୍ର 2 ର, ନାକ ଘର ହେଉଛି- ଘରର ବାହାର ପାଖରେ ଥିବା ବୋଲ୍ଟ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ ଲିଭର ହାଉସିଂ ସହିତ ଟାଣି ହୋଇଯାଏ। ଘରକୁ ସ୍ଥାନାନ୍ତର କରିବା ପାଇଁ, କେବଳ ବୋଲ୍ଟ୍‌ଗୁଡ଼ିକୁ ବାହାର କରିବା, ଘରକୁ ଇଞ୍ଜିନ ସୂଚିତ ସୁରାଯାଏ ଏବଂ ବୋଲ୍ଟ୍‌ଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନଃସ୍ଥାପନ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ। ପୁନଃସ୍ଥାପନ ସମୟରେ ବୋଲ୍ଟ୍‌ଗୁଡ଼ିକୁ 13-17 ପାର୍ଶ୍ଵ ଫୁଟ୍ ଟର୍କ କରାଯିବା ଉଚିତ। ଏହି ପ୍ରକାରର ସମାବେଶରେ, ଲିଭର ହାଉସିଂ ଏବଂ କମ୍ପ୍ୟୁଟର ଏଣ୍ଡ ଫରେମ୍ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଫରେମ୍ରେ ଥିବା ଫରେମ୍ ହୋଲ୍ ପ୍ରକେଶ କରି ବୋଲ୍ଟ୍ ଡ଼୍ରେଇଂ ସୁରାଯାଏ। ଭାବରେ କ୍ଷେତ୍ର ଫରେମ୍ ସହିତ ସଂଯୁକ୍ତ ହୋଇଥାଏ।







ଚିତ୍ର ୪-ସାଧାରଣ ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ମୋଟର

ପୁଲେଟିଂ ଖୋଲିବା ପଦ୍ଧତିରୁ ଗତି କରାନ୍ତୁ, ଯେଉଁ ସମୟରେ ଲିଟେରାଲ୍ ସୁପରିକ୍ଟର ପିନିଅନ୍‌କୁ ଅଲଗା କରିଦିଅନ୍ତୁ। ଅନ୍ତର୍ଯ୍ୟାମିତ ଓଭରଲୁନ୍ ଏବଂ ଚାହାଣ୍ଡି ଏବଂ ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ଫିଲ୍ଡକୁ କ୍ଷତି ନ କରିବା ପାଇଁ, ପୁଲେଟିଂ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଖୋଲିବାକୁ ପଡିବ।

କେବଳେକ୍ ଇଞ୍ଜିନ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ।

ସମସ୍ତ ପ୍ରକାରର କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ଅଂଶ

ମୋଟରଗୁଡ଼ିକୁ ଅଲଗା ହେବା ପାଇଁ ବନ୍ଦ ନକରି କେବେ 30 ସେକେଣ୍ଡରୁ ଅଧିକ ସମୟ ନେବା ଉଚିତ୍।

ନୁହେଁ। ଯଦି ଅନ୍ତର୍ଯ୍ୟାମିତ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ହୁଏ, ତେବେ ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ମୋଟର ଖୋଲିଦିଏ ଏବଂ ମୋଟରକୁ ପୁନଃ ଯୋଗାଣ କରନ୍ତୁ। କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟର ଅଲଗା ହେବା ପରେ, ସାଧାରଣତଃ 1-6 ମିନିଟ୍, ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ମୋଟର ଖୋଲିଦିଏ ଏବଂ ଚାପରେ ଏକ ନୂତନ ଆରମ୍ଭ ପ୍ରକ୍ରିୟା କରାଯାଇପାରିବ।

ମୋଟର ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ବିନା ଏକ ସର୍କିଟ୍ ଚିତ୍ର 3 ପରି ସମାନ ହେବ, କେବଳ ଚୁମ୍ବକୀୟ ସୂଚକ ଖାଲିଗିରି ଚାଲିଯାଇଥିବା ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ମୋଟର ଦେଇ ନ ଯାଇ ଚିତ୍ର 3 ରେ ଉଲ୍ଲେଖିତ ବିନ୍ଦୁକୁ ସିଧାସଳଖ ଗୁରାଭଣ୍ଡ କରାଯିବ।

ସମୟ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ  
କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ସର୍କିଟ୍

ଯଦି କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ସିଷ୍ଟମ୍ ଠିକ୍ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରୁନାହିଁ, ତେବେ ସର୍କିଟ୍‌ର କେଉଁ ଅଂଶରେ ତ୍ରୁଟି ଅଛି ତାହା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ।

ସମ୍ପର୍କ: ସ୍ପାନ୍ଦନର ଅବସ୍ଥା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ପାଇଁ, ସର୍କିଟ୍ ପୁଲେଟିଂ 1-115 ବିନ୍ଦୁ 1-116 ରେ ଉଲ୍ଲେଖିତ ପଦାବଳୀ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଅନୁସରଣ କରନ୍ତୁ। ମିଶ୍ରିତ କରନ୍ତୁ ସେ ସମୟ।

କେବଳ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଚାଲି ଶୋଭା ଦେଖାନ୍ତୁ। ସ୍ପାନ୍ଦନର ଚୁମ୍ବକୀୟ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟର ଚାପରେ ଖୋଲି କି ନାହିଁ ତାହା, ସୂଚକ ଏବଂ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟର ଯାଞ୍ଚ କରାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ।

ଘରୁ ସଂଯୋଗ: କ୍ରମିକ ପାଇଁ ଘର ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ।

ସୂଚକ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟର, ଯୋଗାଣ ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ।

ସୂଚକ ସମସ୍ତ ସୂଚକ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟର ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ।

ସଂଯୋଗକୁ ସଫା ଏବଂ କଠା କରନ୍ତୁ। ସର୍କିଟ୍‌ରେ ଅନ୍ତର୍ଯ୍ୟାମିତ ପ୍ରକ୍ରିୟା ସହିତ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ସିଷ୍ଟମ୍ ଠିକ୍ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିପାରିବ ନାହିଁ।

ପୁଲେଟିଂ ସୂଚକ, ଯୋଗାଣ ଏବଂ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ସୂଚକ: ସମସ୍ତ ସୂଚକଗୁଡ଼ିକ ସଠିକ୍ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ପାଇଁ ସେଗୁଡ଼ିକୁ ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ। ଯାନବାହାନ ଖାଲି ଚିତ୍ରରୁ, ଖାଲି ସୂଚକଗୁଡ଼ିକୁ ବନ୍ଦ କରି କେଉଁ ସର୍କିଟ୍‌ଗୁଡ଼ିକୁ ଶକ୍ତିଶାଳୀ କରାଯିବା ଉଚିତ୍ ତାହା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରନ୍ତୁ। ଯେକୌଣସି ଖୋଲା ସର୍କିଟ୍ ଚିତ୍ରର କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ଏକ ଭୋଲ୍ଟାଜ୍ ସର୍କିଟ୍ କରନ୍ତୁ।

ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ, ବିନା ଓଭରଲୁନ୍ ପ୍ରକ୍ରିୟା:

ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଯାଞ୍ଚ କରିବା ପାଇଁ, ଖାଲି ହାଉନେସ୍ କନେକ୍ଟରକୁ ଅଲଗା କରନ୍ତୁ ଏବଂ ମୋଟରରେ ଥିବା ଦୁଇଟି ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ଚାଲି ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ଓଭରଲୁନ୍ ସଂଯୋଗ କରନ୍ତୁ (ଚିତ୍ର 5)। ଓଭରଲୁନ୍ ଶୁଣି ପଡିବା ଉଚିତ୍। ଯଦି ନୁହେଁ, ତେବେ ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ଖୋଲା ସର୍କିଟ୍। ଗରମ ହେଲେ ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ ନାହିଁ, କାରଣ ଏହା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଚାପଗୁରୁତାରୁ ଅଧିକ ଖୋଲା-ସର୍କିଟ୍ ହେବା କଥା।

ମୋଟର: ଯଦି ସ୍ପାନ୍ଦନ, ଚାପ ଏବଂ ସୂଚକ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣତା ଅବସ୍ଥାରେ ଅଛି, ଏବଂ ଇଞ୍ଜିନ ଠିକ୍ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରୁଥିବା ଜଣାପଡେ, ତେବେ ମୋଟରକୁ ବାହାର କରନ୍ତୁ ଏବଂ ତଳେ ଦିଆଯାଇଥିବା ପଦାବଳୀ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଅନୁସରଣ କରନ୍ତୁ।

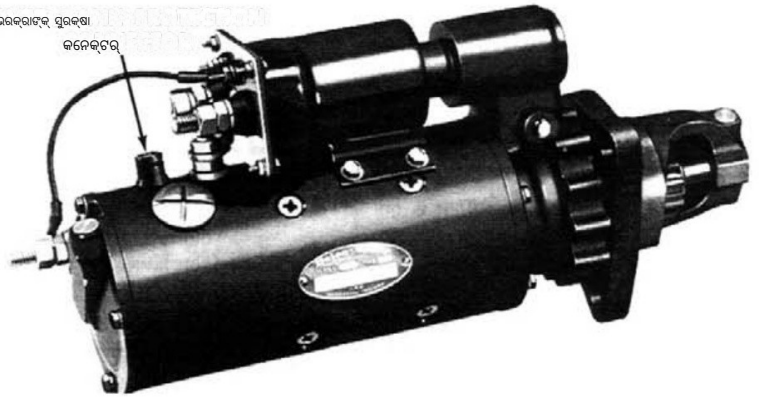
ଏକ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟର କେବଳ ଅନିୟନ୍ତ୍ରିତ କାର୍ଯ୍ୟ ପାଇଁ ତିଆରି କରାଯାଇଛି, ଏବଂ ଏହାକୁ କେବେ 30 ସେକେଣ୍ଡରୁ

ଅଧିକ ସମୟ ପାଇଁ ଚାଲି ଶୋଭା ଦେଖାନ୍ତୁ। ଏକ ସମୟରେ 30 ସେକେଣ୍ଡ ପରେ, କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟର ଅଲଗା ହେବାକୁ ଚାହାଁ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ।

ଅଧିକ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟର ଦୁଇ ଥର ପାଇଁ ବନ୍ଦ କରିବାକୁ ପଡିବ।

କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ସିଷ୍ଟମ୍ ରୁ କ୍ଷତି ବିରୁଦ୍ଧରେ ଏକ ଅତିରିକ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟା।

ଇଞ୍ଜିନରୁ କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟର ବାହାର କରିଦିଆଯିବା ପରେ, ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣକୁ



ଚିତ୍ର 5-ଅଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ମୋଟର ଦେଖାଯିବା ସାଧାରଣ ମୋଟର ସଂଯୋଗ (ଓଭରଲୁନ୍ ପ୍ରକ୍ରିୟା ସଂଯୋଗ)



ଏବଂ ଠାଏରେ ବରଣ ଲିଟ୍ ସକ୍ରିୟଗୁଡ଼ିକୁ ବାହାର କରନ୍ତୁ। ଏହା ବରଣ ଖୋଲିଦେବାକୁ ଫିଲ୍ଡ ଲିଟ୍‌ଗୁଡ଼ିକୁ ବିଚ୍ଛିନ୍ନ କରିବ।

୪. ସଂଲଗ୍ନ ବୋଲ୍‌ଟଗୁଡ଼ିକୁ ବାହାର କରନ୍ତୁ ଏବଂ କମ୍ୟୁଟେଟର ଏଣ୍ଟ୍ରୀ ଫ୍ରେମକୁ ଫିଲ୍ଡ ଫ୍ରେମକୁ ଅଲଗା କରନ୍ତୁ।

୫. ସଂଲଗ୍ନ ବୋଲ୍‌ଟଗୁଡ଼ିକୁ ବାହାର କରି ଲିଭର ହାଉସିଂସ୍ ନାକ ହାଉସିଂ ଏବଂ ଫିଲ୍ଡ ଫ୍ରେମକୁ ଅଲଗା କରନ୍ତୁ।

6. ଲିଭର ହାଉସିଂସ୍ ଆରମ୍ଭରେ ଏବଂ ଭଲ୍ଡ ଆସେମ୍ବଲି ବାହାର କରନ୍ତୁ। 7.

ବାଣି ବାଣି ଲିଭର ହାଉସିଂସ୍ ଯୋଗେନଏଟ୍ ଅଲଗା କରନ୍ତୁ।

ସଫା କରିବା

ଦ୍ୱାରା, ଆରମ୍ଭରେ ଏବଂ ଫିଲ୍ଡଗୁଡ଼ିକୁ ଶୋଷିତ ଡିଲ୍‌ରିଟ୍ ବ୍ୟୁଟ୍‌ରେ କିମ୍ବା ଗ୍ରାଭ୍ ଦରବଣାୟ ଦ୍ୱାରାକ ସହିତ ସଫା କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ, କାରଣ ଏଗୁଡ଼ିକ ଦ୍ୱାରାକରେ ଥିବା ଲୁଗାକାଣ୍ଡକୁ ଦରବଣାକୁ କରିବ ଏବଂ ଆରମ୍ଭରେ ଏବଂ ଫିଲ୍ଡ କ୍ୟାଲଗୁଡ଼ିକରେ ଥିବା ଲନସ୍‌ଲେସନକୁ କଷ୍ଟିତ ପହଞ୍ଚାଇବ। ଦ୍ୱାରାକ ବ୍ୟତୀତ ସମସ୍ତ ଅଂଶକୁ ମିନେରାଲ୍ ସ୍ପିରିଟ୍ ଏବଂ ବରଣ ସାହାଯ୍ୟରେ ସଫା କରିବା ଉଚିତ୍। ଦ୍ୱାରାକ ଏକ ସଫା କପଡାରେ ପୋଛି ଦିଆଯାଇପାରିବ।

ଯଦି କମ୍ୟୁଟେଟର ମଇଳା ଥାଏ, ତେବେ ଏହାକୁ ନିର୍ମୂଳ 00 ଶାଖାପେଟର ସାହାଯ୍ୟରେ ସଫା କରାଯାଇପାରିବ। କମ୍ୟୁଟେଟର ସଫା କରିବା ପାଇଁ କେବେବି ଏମରି କପଡା ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତୁ ନାହିଁ।

ବରଣ ଏବଂ ଧାରକଗୁଡ଼ିକ

ବରଣ ଗୁଡ଼ିକ ଦିନା ପାଇଁ ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ। ଯଦି ନୂତନ ବରଣ ସହିତ ତୁଳନା କରିବା ସମୟରେ ସେଗୁଡ଼ିକ ଅତ୍ୟଧିକ ଦିନା ହୋଇଯାଏ, ତେବେ ସେଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନଃସ୍ଥାପିତ କରିବା ଉଚିତ୍। ନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ ଯେ ବରଣ ଧାରକଗୁଡ଼ିକ ସଫା ଅଛନ୍ତି ଏବଂ ବରଣ ଗୁଡ଼ିକ ଧାରକମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବାନ୍ଧୁଛନ୍ତି ନାହିଁ। ସଠିକ୍ କାର୍ଯ୍ୟକାରୀକରଣ ଦେବା ପାଇଁ ପୁରୁଣା ବରଣ ପୁଞ୍ଜି କମ୍ୟୁଟେଟର ଉପରେ ଚକିବା ଉଚିତ୍। ବରଣ ସ୍ପ୍ରିଂଗଗୁଡ଼ିକ ବରଣ ଏବଂ କମ୍ୟୁଟେଟର ମଧ୍ୟରେ ଠିକ୍ ସମ୍ପର୍କ ଦେଇଛି କି ନାହିଁ ତାହା ନିଶ୍ଚିତ କରିବା ପାଇଁ ହାତରେ ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ। ଯଦି ସ୍ପ୍ରିଂଗଗୁଡ଼ିକ ବିକୃତ କିମ୍ବା ବିକୃତ ହୋଇଯାଏ, ତେବେ ସେଗୁଡ଼ିକୁ ବଦଳାଇବା ଉଚିତ୍।

ଆରମ୍ଭର ସର୍କିଟ୍

ଯଦି ଆରମ୍ଭରେ କମ୍ୟୁଟେଟରଟି ତାରଣ, ମରା, ଘୋଲ କିମ୍ବା ଉଚ୍ଚ ଉତ୍ପାଦନ ଅଛି, ତେବେ ଆରମ୍ଭରେ ଏକ ଲେଞ୍ଜର ଉଠିବା ଉଚିତ୍ ଯାହା ଦ୍ୱାରା କମ୍ୟୁଟେଟରକୁ ଠିକ୍ କରାଯାଇପାରିବ। ଠାଏରେ ଉତ୍ପାଦନରେ ଏକ ଉଚ୍ଚତର ଦରଦର 1/32 ଏବଂ ଏକ ଉଚ୍ଚତର ଦରଦର 1/32 ଠିକ୍‌କାଟି ଉଚିତ୍, ଏବଂ ମଇଳା କିମ୍ବା ତମ୍ବା ଧୂଳି ଘୋଲିଯିବି ଠିକ୍ ଅପରାଜ କରଣ ପାଇଁ ସକ୍ରିୟଗୁଡ଼ିକୁ ସଫା କରାଯିବା ଉଚିତ୍। ଏହି ପରକର୍ମିୟ ଏକ ଅନୁପିନ ପଦକ୍ଷେପ ଭାବରେ, କମ୍ୟୁଟେଟରକୁ 00 ନମ୍ବର ଶାଖାପେଟର ସହିତ ହାଲୁକା ଭାବରେ ବାଲି ବୋଧିବା ଉଚିତ୍ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ବାଲି ଥିବା ଶୋଷିତ ବର୍ଣ୍ଣ ଅପରାଜ ହୋଇପାରିବ।

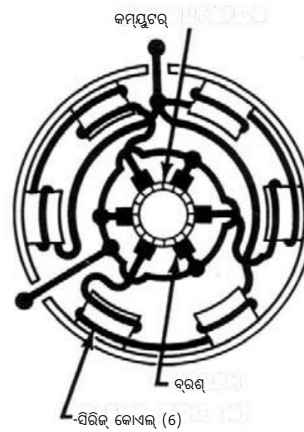
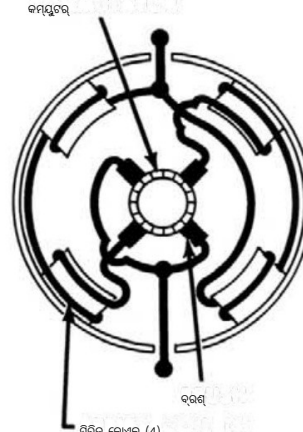
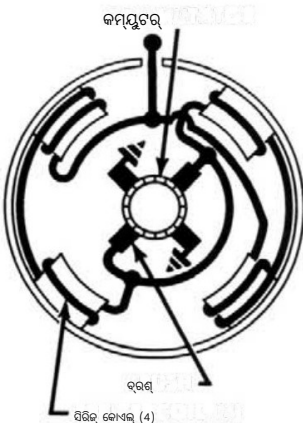
ଅଣ୍ଡରକଟିଂ ପରକର୍ମିୟର ପରିଣାମ। ଟିପ୍ପଣୀ: ଫେଲ୍‌କୋ ରେମି ସର୍କିଟ୍ ବୁଲେଟିନ୍ 1-188 ରେ ଠାଲିକାଲୁକ୍ତ ଷ୍ଟେଟ୍ ସ୍ପେସିଫିକେସନ୍

2412, 2415, 3501, 3564, 3574 ଏବଂ 3599 ଥିବା କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ମୋଟରରେ ଅଣ୍ଡରକଟ୍ ଅପରେସନ୍ ବାଦ୍ ଦିଆଯିବା ଆବଶ୍ୟକ। ଏହି ସ୍ପେସିଫିକେସନ୍ ଥିବା ମୋଟରରେ

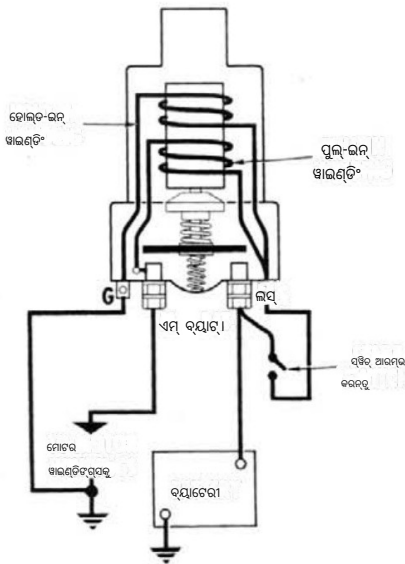
କମ୍ୟୁଟେଟରଗୁଡ଼ିକୁ ଅଣ୍ଡରକଟ୍ କରନ୍ତୁ ନାହିଁ।

ନିମ୍ନଲିଖିତ ଭାବରେ ଆରମ୍ଭରେ ଖୋଲା, ସର୍କ୍ଟ ସର୍କିଟ୍ ଏବଂ ଲୁମ୍ପି ପାଇଁ ଯାଞ୍ଚ କରାଯିବା ଉଚିତ୍:

- ୧. ଖୋଲିବା ଖୋଲାଯିବା ସାଧାରଣତଃ ଅତ୍ୟଧିକ ଲମ୍ବା କ୍ରାଫ୍ଟିଂ ପରିୟତ୍ତ ଯୋଗୁଁ ହୋଇଥାଏ। ଖୋଲା ହେବାର ସମ୍ଭାବ୍ୟ ସମ୍ଭାବ୍ୟ ସ୍ୱାଧୀନ ହେଉଛି କମ୍ୟୁଟେଟର ଗାଲକ୍ତ ବାଦ୍। ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ
- 2. ସର୍କ୍ଟ ସର୍କିଟ୍ - ସର୍କ୍ଟ ସର୍କିଟ୍ ଏକ ଗୁଲୋଲ ବ୍ୟବହାର ବ୍ୟତୀତ ଆରମ୍ଭରେ ଅବସ୍ଥିତ। ଯେତେବେଳେ ଆରମ୍ଭରେ ଏକ ଷ୍ଟିଲ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ ଗୁଲୋଲରେ ଗୁରାଯାଏ



ଚିତ୍ର 7-ଆରମ୍ଭରେ ମୋଟର ସର୍କିଟ୍



ଚିତ୍ର 8-ଆରମ୍ଭନିମନ୍ତର ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ସର୍କିଟ୍। ("ଚିତ୍ରରେ ସ୍ପଷ୍ଟ କରିବା ପାଇଁ ଏବଂ "3" ଚରମିନାଲଗୁଡ଼ିକୁ ସୁଚନାଯାଇଛି।)

ଏହା ଉପରେ ରଖାଯାଇଥିବା ହୟାକପ ବଲେଟ୍ ପରି ସ୍ପରମିଂ, ବଲେଟ୍ ଆରମ୍ଭରେ କୋରର ସେହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ଉପରେ କମ୍ପାନ କରିବ ଯେଉଁଠାରେ ସର୍କ୍ଟ ସର୍କିଟ୍ ଅବସ୍ଥିତ। ବାନ୍ ମଧ୍ୟରେ ସର୍କ୍ଟଗୁଡ଼ିକ କେତେକ ସମୟରେ ବାନ୍ ମଧ୍ୟରେ ଦରଶ୍ନ ତଥ୍ୟ କିମ୍ବା ତମ୍ବା ଦୃଶ୍ୟା ରୂପନନ ହୁଏ। ସ୍ପରମିଂ ପାଇଁ ଏହି ସର୍କ୍ଟଗୁଡ଼ିକୁ ଦୂର କରାଯାଇପାରିବ। 3. ଭୂମି- ଆରମ୍ଭରେ ଥିବା ଭୂମିଗୁଡ଼ିକୁ

110-ଭୋଲ୍ଟ ପରୀକ୍ଷା ଲୟାମ୍ପ ଏବଂ ପରୀକ୍ଷା ବିନ୍ଦୁ ବ୍ୟବହାର କରି ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଇପାରିବ। ଯଦି ଲୟାମ୍ପ ଜଳେ ଯେତେବେଳେ ଗୋଟିଏ ପରୀକ୍ଷା ବିନ୍ଦୁ କମ୍ପ୍ୟୁଟେରରେ ଅନୁ ବିନ୍ଦୁ ସହିତ କୋର କିମ୍ବା ଶାଫ୍ଟରେ ରଖାଯାଏ, ତେବେ ଆରମ୍ଭରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ହୋଇଯାଏ। ଇନସୁଲେସନ ବିଫଳତାର ଫଳସ୍ୱରୂପ ଭୂମି ସ୍ପରମିଂ ହୁଏ ଯାହା ପରୀକ୍ଷା ଅଧିକାରୀ ଲୟାମ୍ପ କରାଟକି ପିରିୟଡ୍ ଦୃଶ୍ୟା ଉପପାଦିତ କରାଟକି ମୋଟରର ଅଧିକାରୀ ଗମ୍ଭୀର କମ୍ପ୍ୟୁଟେର ବାନ୍ ଏବଂ ସ୍ପରମିଂ କମ୍ପ୍ୟୁଟେର ରିଫ୍ଟ ମଧ୍ୟରେ ଦରଶ୍ନ ତଥ୍ୟ ଜମା ହେବା ଦୃଶ୍ୟା ସ୍ପରମିଂ ହୁଏ।

ଫିଲ୍ଡ ବୋଧ୍ୟ ଚେ

ଚିତ୍ର 7 ରେ ଥିବା ଖାଣ୍ଡି ଚିତ୍ରରେ ବ୍ୟବହୃତ ବିଭିନ୍ନ ପରକାରର ସର୍କିଟ୍ ଦେଖାଯାଇଛି। ଏକ ପରୀକ୍ଷା ଲୟାମ୍ପ ବ୍ୟବହାର କରି କ୍ଷେତ୍ରର ବ୍ୟବହୃତ ଭୂମି ଯାଞ୍ଚ କରାଯାଇପାରିବ ଏବଂ ଖୋଲିପାରିବ।

ଭୂମି - ଯଦି ମୋଟରଟି ପାଖାପାଖି ଭୂମି ସହିତ ସଂଯୋଗ ହୋଇଥିବା ଗୋଟିଏ କିମ୍ବା ଅଧିକ ବ୍ୟବହାର, ତେବେ ଏହି ଯାଞ୍ଚ ସମୟରେ ଭୂମି ସଂଯୋଗଗୁଡ଼ିକୁ ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଇ ପଡ଼ିବ। 110-ଭୋଲ୍ଟ ପରୀକ୍ଷା ଲୟାମ୍ପରେ ଗୋଟିଏ ଲିଫ୍ ଫିଲ୍ଡ ଫ୍ରେମ୍ ସହିତ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଲିଫ୍ ଫିଲ୍ଡ କମ୍ପ୍ୟୁଟେର ସହିତ ସଂଯୋଗ କରନ୍ତୁ। ଯଦି ଲୟାମ୍ପ ଜଳେ, ତେବେ ଅତି କମରେ ଗୋଟିଏ କ୍ଷେତ୍ରର ବ୍ୟବହାରଗୁଡ଼ିକ ହୋଇଯାନ୍ତୁ ମରାମତି କିମ୍ବା ବଦଳାଇବାକୁ ପଡ଼ିବ। ଯଦି ଭୂମି ସଂଯୋଗ ବିଚ୍ଛିନ୍ନ ହୋଇପାରିବ ନାହିଁ ତେବେ ଏହି ଯାଞ୍ଚ କରାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ। ଫିଲ୍ଡ ବ୍ୟବହାର ଶେଷ ରାଗୁ ସଂଯୋଗ ପରୀକ୍ଷା ଲୟାମ୍ପ ଲିଫ୍ ଖୋଲିଥାଏ।

ଯଦି ଲୟାମ୍ପ ଜଳେ ନାହିଁ, ତେବେ କ୍ଷେତ୍ରର ବ୍ୟବହୃତ ଖୋଲା ଥାଏ।

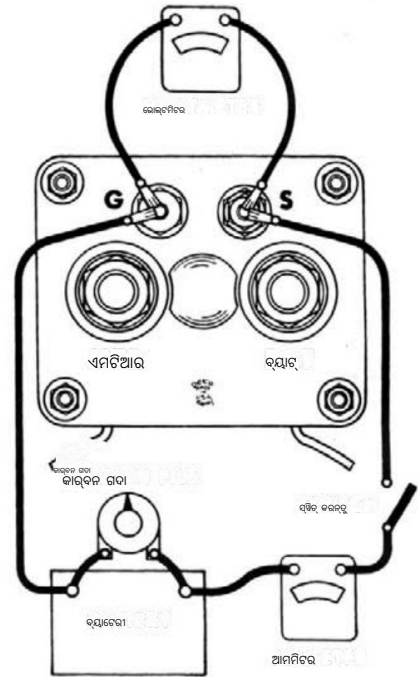
ଫିଲ୍ଡ ବ୍ୟବହାର ଅପସାରଣ ଏକ ପୋଲ୍ ଗୋଟାଏ ବ୍ୟବହାରରେ ବ୍ୟବହାର କରି ଫିଲ୍ଡ ଫ୍ରେମ୍ ଆରମ୍ଭରେ ଲିଫ୍ ଫିଲ୍ଡ ବ୍ୟବହୃତ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିବ। ଫିଲ୍ଡ ଫ୍ରେମ୍ ବିଚ୍ଛିନ୍ନ ରୋକିବା ପାଇଁ ଏକ ପୋଲ ଗୋଟାଏ ସ୍ପରମିଂ ମଧ୍ୟ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ ଉଚିତ। ପୋଲ ଗୋଟାଏ ଗୋଟାଏ କମ୍ପ୍ୟୁଟେର କରାଯିବା ସହିତ ଫିଲ୍ଡ ବ୍ୟବହୃତ ଗୋଟାଏ କିମ୍ବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ରୋକିବା ପାଇଁ ଫିଲ୍ଡ ବ୍ୟବହୃତ ସରକ୍ଷାର ସହିତ ସଂଯୋଗ ଆବଶ୍ୟକ। ଯେଉଁଠାରେ ପୋଲ ଗୋଟାଏ ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଏକ କିମ୍ବା ଲିଫ୍ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଏକ ଗୋଟା ଲିଫ୍ ଥାଏ, ସେଠାରେ ଚିତ୍ର 9-ତେକି ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ହୋଇ-ରେ ଲୟାମ୍ପ ଲିଫ୍ ଏକ୍ସପ୍ରେସ କରାଯିବା ଉଚିତ। ଆରମ୍ଭରେ ସୁରକ୍ଷାରେ ଚିତ୍ର ଯାହା ଦେଖା

ଏହା ଯୋଗାଣ ପାଇଁ (ଅନ୍ୟ ନୁହେଁ) ଧାର କେବଳ।

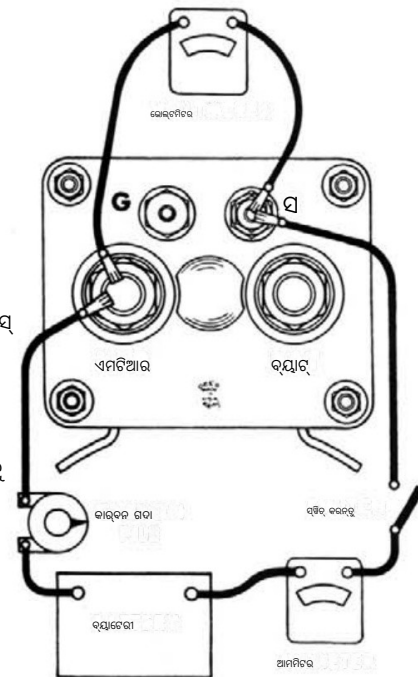
ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ଚେ

ଚିତ୍ର 8 ରେ ଏକ ମୌଳିକ ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ସର୍କିଟ୍ ଦେଖାଯାଇଛି। ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ଦୃଶ୍ୟରେ ଭିନ୍ନ ହୋଇପାରେ କିମ୍ବା ନିରୁଦ୍ଧିଷ୍ଟ ଭୋଲ୍ଟେଜର ଏକ ବ୍ୟାଟେରୀ, ଏକ ସ୍ପରମିଂ ଏବଂ ଏକ ଆମିଟରକୁ ଦୁଇଟି ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ଖିଣ୍ଡି ସହିତ ସଂଯୋଗ କରି ବ୍ୟବହୃତ ଭାବରେ ଯାଞ୍ଚ କରାଯାଇପାରିବ। ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ରୁ ସମସ୍ତ ଲିଫ୍ ବିଚ୍ଛିନ୍ନ ହୋଇ, ହୋଲ୍ଡ-ଇନ୍ ଖିଣ୍ଡି ଯାଞ୍ଚ କରିବା ପାଇଁ ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ସ୍ପରମିଂ ଚରମିନାଲ ଏବଂ ଦୁଇଟି ସ୍ପରମିଂ ଚରମିନାଲ, (୧) ସହିତ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ପରୀକ୍ଷା ସଂଯୋଗ କରନ୍ତୁ (ଚିତ୍ର 9)। ସର୍କିଟ୍ ବୁଲେଟିନ୍ 15-188 ରେ ନିରୁଦ୍ଧିଷ୍ଟ ମୂଲ୍ୟକୁ ବ୍ୟାଟେରୀ ଭୋଲ୍ଟେଜ ହରାଏ କରିବା ପାଇଁ କାର୍ଯ୍ୟ ପାଇଲୁ ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତୁ ଏବଂ ଆମିଟର ରିଫ୍ଟକୁ ନିରୁଦ୍ଧିଷ୍ଟକରଣ ସହିତ ଚଳାଇ କରନ୍ତୁ। ଏକ ଉଚିତ ରିଫ୍ଟ ଏକ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ହୋଲ୍ଡ-ଇନ୍ ଖିଣ୍ଡି ଏବଂ ଏକ କମ୍ପ୍ୟୁଟେର ଅଧିକାରୀ ପୁରୁଷୋପକୃତ କରେ। ପୁଲ୍-ଇନ୍ ଖିଣ୍ଡି ଯାଞ୍ଚ କରିବା ପାଇଁ ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ସ୍ପରମିଂ ଚରମିନାଲ (୨) ରୁ ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ମୋଟର (M କିମ୍ବା MTR) ଚରମିନାଲ (ଚିତ୍ର 10) ସହିତ ସଂଯୋଗ କରନ୍ତୁ।

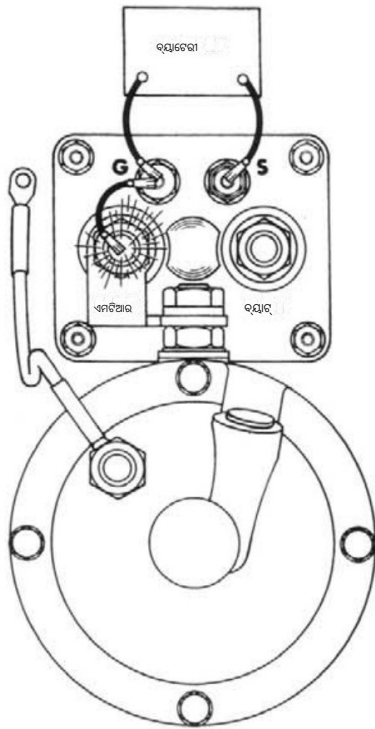
ଭୂମି ଯାଞ୍ଚ କରିବା ପାଇଁ, "3" (ଚିତ୍ର 9) ରୁ ଏବଂ "MTR" (ଚିତ୍ର 10) ରୁ ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ କେବଳ ବ୍ୟାଟେରୀ ଲିଫ୍ ବୁଲେଟିନ୍, (ଦେଖାଯାଇ ନାହିଁ)। ଆମିଟର ଚିତ୍ର 10 ପରି ଉଚିତ - ଯୋଗାଣ-ଏଡ଼ ଶୂନ୍ୟ ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ। ଯଦି ନୁହେଁ, ତେବେ ଖିଣ୍ଡି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ହୋଇଛି। ପୁଲ୍-ଇନ୍



ଦୂରଶ୍ନ ସମୟରେ



ଖିଣ୍ଡି



ଚିତ୍ର ୧୧-ପିନିଆନ୍ କଲିଭରାନ୍ତର ପରଦିଶ  
ଯାଞ୍ଚ କରନ୍ତୁ

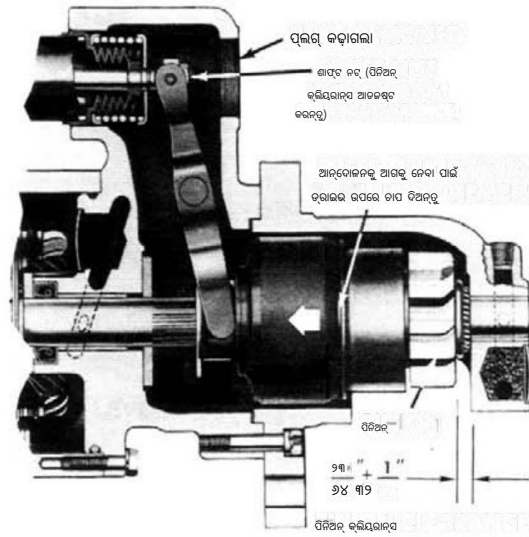
ଟିପ୍ପଣୀ: ଯଦି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ମୂଲ୍ୟ ପରାମର୍ଶନତ  
ରୋଲ୍‌କୋଟ ହରାଏ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ହୁଏ, ତେବେ ଦୟାକରି ଯାଞ୍ଚିବା  
ପରି ଦୟାକରି ଏବଂ "M1A ଚକ୍ରମାଳା" ମଧ୍ୟରେ  
କାର୍ବନ ପାଇଲ୍ ସଂଯୋଗ କରନ୍ତୁ। ଯଦି କାର୍ବନ ପାଇଲ୍  
ଆବଶ୍ୟକ ନହୁଏ, ତେବେ ଦୟାକରି ସିଧାସଳଖ M1A  
ଚକ୍ରମାଳା ସହିତ ଏକ ଜମ୍ପର ସଂଯୋଗ କରନ୍ତୁ।

ସତର୍କତା: ଅତ୍ୟଧିକ ଗରମ ରୋକିବା ପାଇଁ, ପୁଲ୍-  
ଇନ୍ ଖାଲଗୁଡ଼ିକୁ 15 ସେକେଣ୍ଡରୁ ଅଧିକ ସମୟ  
ପାଇଁ ସକ୍ରିୟ ରଖନ୍ତୁ ନାହିଁ। ଖାଲଗୁଡ଼ି ତାପମାତ୍ରା  
ବୃଦ୍ଧି ପାଇବା ସହିତ କରତମାନର ତୃଣ ହରାଏ  
ପାଇବ।

ସମାନ ରାସାୟନ ଏକ ଗୁମ୍‌ବୋଲ୍ ସିଷ୍ଟମ୍ ଏହାର  
ଖାଲଗୁଡ଼ି ମଧ୍ୟରେ ସଂଯୋଗ କରି ଯାଞ୍ଚ କରାଯାଇପାରିବ।

**ପୁନଃସଂଯୋଗ: ବରଣ**

ସହିତ ଏଣ୍ଡ ଫ୍ରେମକୁ ଫିଲ୍ଡ ଫ୍ରେମ୍‌ରେ  
ପୁନଃସଂଯୋଗ କରିବା ପାଇଁ, ବରଣଗୁଡ଼ିକୁ  
କମ୍ପ୍ୟୁଟେର ରପେର ରଖିବା ପାଇଁ ଫିଲ୍ଡ  
ଫ୍ରେମ୍‌ରୁ ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ବାହାରକୁ ଗଣନତୁ।  
ତା'ପରେ କମ୍ପ୍ୟୁଟେର ଏଣ୍ଡ ଫ୍ରେମ୍ ଏବଂ  
ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ଫିଲ୍ଡ ଫ୍ରେମ୍ ବିରୁଦ୍ଧରେ  
ପଛକୁ ଠେଲି ଦିଅନ୍ତୁ।



ଚିତ୍ର 12-ପିନିଆନ୍ କଲିଭରାନ୍ତର ମାପ କରିବା

**କ୍ଲବ୍‌କେପର**

ସମସ୍ତ ବିୟର୍, ଷିକ୍‌ସ ଏବଂ ଚେଲ୍ ସଂରକ୍ଷଣ  
M1A ନମ୍ବର 20 ଚେଲ୍‌ରେ ପରିପୁରଣ ହେବା  
ଉଚିତ। ଆବଶ୍ୟକତା ଏବଂ ପିଟ୍‌ର ଲିଭ୍ ହାଉସିଂ  
ମଧ୍ୟରେ ଶାଫ୍ଟରେ ଅବସ୍ଥିତ ଖାଲରେ କ୍ଲବ୍‌କେପ୍  
ଚେଲ୍‌ରେ ରେମି ନମ୍ବର 1960954 ର ଏକ ହାଲୁକା  
ଆବରଣ ଲଗାନ୍ତୁ।

ଏହି ମୋଡରଗୁଡ଼ିକରେ ବ୍ୟବହୃତ ସିଣ୍ଡେରାଟ୍ ବ୍ରେକ୍‌ଜକ୍  
ବିୟର୍‌ଗୁଡ଼ିକର ଫିକା ଫିନିଶ୍ ଆଏ, ଯେପରି ପୁରାତମାଳିକ  
ପୁରାତମରେ ମେସିନ୍ ହୋଇଥିବା, କାର୍ବନ୍ ବ୍ରେକ୍‌ଜକ୍ ବିୟର୍-  
ତୁଳନାରେ ଯାହା ତମକଦାର ଥିଲା  
ସମସ୍ତ କରନ୍ତୁ।

ବେୟର୍‌କୁ ସ୍ଥାନରେ ଦବାଇବା ପୁରବରୁ, ଏହାକୁ  
M1A ନମ୍ବର 20 ଚେଲ୍‌ରେ ବୁଡ଼ାନ୍ତୁ। ଏହା ସହିତ, ଗାଞ୍ଜେଟ୍  
ଷିକ୍‌ସ (ଯଦି ଆଏ) M1A ନମ୍ବର 20 ଚେଲ୍‌ରେ ବୁଡ଼ାଇ ଦିଆଯିବା  
ଉଚିତ। ସନ୍ନିବେଶ କରନ୍ତୁ।

**ପୁରଥମେ ବଟାକୁ ସ୍ଥାନିତ କରନ୍ତୁ, ଏବଂ ତାପରେ  
ବିୟର୍‌ରେ ତାପ ଦିଅନ୍ତୁ।**

କୌଣସି ପରକାରେ ସିଣ୍ଡେରାଟ୍ ବିୟର୍ ଦରିକ,  
ରିମ୍ କିମ୍ବା ଗେନ୍-ଡାଇନ୍ କରନ୍ତୁ ନାହିଁ ଏହି  
ବିୟର୍‌ଗୁଡ଼ିକୁ ଆକାର ଅନୁଯାୟୀ ଯୋଗାଇ ଦିଆଯାଏ।  
ଯଦି ଦରିକ୍ କିମ୍ବା ରିମ୍ କରାଯାଏ, ତେବେ ,,  
(କିନ୍ତୁ ବ୍ୟୟ) ଅତ୍ୟଧିକ ବଡ଼ ହେବ, ଏବଂ ବିୟର୍-  
ଝିପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ସିଲ୍ ହୋଇଯିବ। ସତର୍କତା  
ଷିକ୍ ସହିତ ବ୍ୟବହାର କରିବା ସମୟରେ ସିଣ୍ଡେରାଟ୍  
ବିୟର୍‌କୁ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ନୁହେଁ।  
କାରଣ ବିୟର୍‌ଟି ଅତ୍ୟଧିକ ଝିପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ, ଷିକ୍  
ଗୁ ଲୁକ ବାହାର ବିୟର୍ ପୁଷ୍ଟକୁ ସ୍ୱାଦଗ୍ଣ କରେ।

ରକ୍ତପ୍ରସାର କରିବ ଏବଂ ଶାଫ୍ଟକୁ ଲୁଚାରିକେଟ  
କରିବ।

ମଧ୍ୟରେ ବିୟର୍ ହେଉଛି ସପୋରାଟ୍ ବିୟର୍ ଏବଂ  
କରାଟିଂ ସମୟରେ ଆବଶ୍ୟକତା ବିପ୍ରେକ୍ଷକକୁ  
ରୋକିଥାଏ। ଏଣ୍ଡ ଫ୍ରେମ୍ ବିୟର୍ ବୁକ୍‌ମାରେ,  
ମଧ୍ୟରେ ବିୟର୍ ଏବଂ ଶାଫ୍ଟ ମଧ୍ୟରେ କଲିଭରାନ୍ତ  
ବଡ଼ ଏବଂ ଏବଂ ହେବା ସମୟରେ କଲିଭରାନ୍ତ  
ଏକ ଠିକା ଫିଲ୍ ପ୍ରଦାନ କରେ।

**ପିନିଆନ୍ କଲିଭରାନ୍ତ**

ପିନିଆନ୍ କିମ୍ବା ଦୂରାନ୍ତ କଲିଭରାନ୍ତ ଯାଞ୍ଚ କରିବାକୁ ନିମ୍ନରେ  
ଡାଲିକାଲୁକ୍ଟ ପଦକ୍ଷେପଗୁଡ଼ିକ ଅନୁସରଣ କରନ୍ତୁ।

୧. ଚିତ୍ର ୧୧ ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ସଂଯୋଗ  
କରନ୍ତୁ।

୨. କ୍ଷଣିକ ରାବରେ ଏକ ଜମ୍ପର ଲିଟ୍ ଫିଲ୍‌ସ୍ କରନ୍ତୁ  
ଚକ୍ରମାଳା ୧ ରୁ ଚକ୍ରମାଳା M1A କୁ। (ଚିତ୍ର  
11)। ଦୂରାନ୍ତର ଏବେ କରାଟିଂ ସିଷ୍ଟମ୍  
ସ୍ଥାନାନ୍ତରଣ ହେବ ଏବଂ ଦୟାକରି ବିଚ୍ଛିନ୍ନ  
ନହେବା ପରାମର୍ଶ ଦେହପରି ରହିବ। 3. ସ୍କାଲ୍

ଗତିକୁ ଦୂର କରିବା ପାଇଁ ପିନିଆନ୍ ଠେଲି ଦିଅନ୍ତୁ  
କିମ୍ବା କମ୍ପ୍ୟୁଟେର ଏଣ୍ଡ ଫ୍ରେମ୍ ପଛକୁ ଦୂରାନ୍ତ  
କରନ୍ତୁ।

4. ଦୂରାନ୍ତ ଏବଂ ହାଉସିଂ ମଧ୍ୟରେ ଦୂରତା ମାପ  
କରନ୍ତୁ (ଚିତ୍ର 12)। 5. ସ୍କାଲ୍ ଏବଂ

ବରଣଗୁଡ଼ି ଶାଫ୍ଟ ନର୍ (ଚିତ୍ର 12) କାଟି କଲିଭରାନ୍ତ  
ଆବଶ୍ୟକତା କରନ୍ତୁ। ଯଦି ସଂଯୋଗ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟକ୍ରମରେ  
ଦେଖାଯାଇଛି, ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟକ୍ରମରେ  
ପରାମର୍ଶ ହେଉଥିବା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟକ୍ରମ ପାଇଁ  
ସତର୍କତା 1-188 ଦେଖନ୍ତୁ।

କରାଣ୍ଡିକା ମୋରୋକ୍କୋ

1-156 ଯେବା ବୁଲେଟିନ୍

ଚିତ୍ରଣୀ