



Manual paso a paso: de Realme X3 SuperZoom Lector de tarjetas

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



Lector de tarjetas para Realme X3 SuperZoom (RMX2086)

3,98 €



Tapete térmico de apertura mediante calor, CPB320

69,61 €



Destornillador de precisión BK-7275 con 5 puntas intercambiables

6,41 €



Herramienta de extracción de tarjeta SIM, 1 unidad

1,61 €



Herramienta Plástica Profesional de Apertura para Móviles

2,19 €



Conjunto de herramientas profesionales apertura de

18,97 €



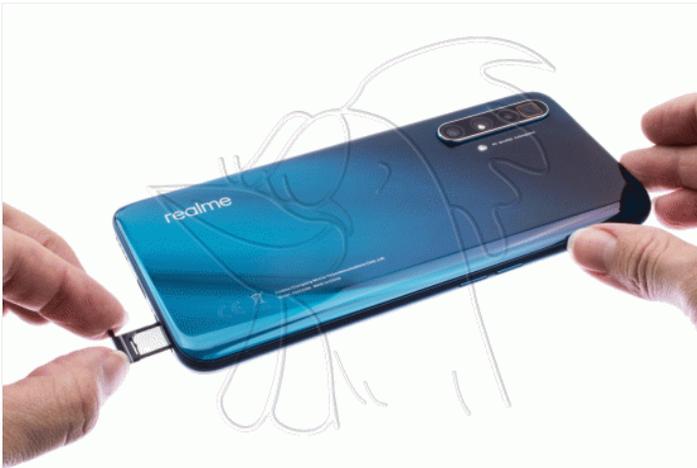
Púa especial SAT 0,70mm PET de alta fricción y resistencia

1,25 €

Paso 1 - Bandeja

Para empezar retiraremos la bandeja de las tarjetas con la ayuda de una herramienta de extracción.





Paso 2 - Aplicamos calor

Aplicamos calor a la carcasa trasera, y con la ayuda de una herramienta fina nos abriremos un pequeño hueco por el cual introduciremos una púa plástica, y así será menos probable que se dañe la carcasa.





Paso 3 - Carcasa intermedia

Despegamos el adhesivo que une la zona del altavoz y la batería, y extraemos los diecinueve tornillos Phillips (PH#00) que sujetan la carcasa intermedia, y con la ayuda de una púa iremos desenganchando todos los bordes de la carcasa, pero con cuidado de no cortar el flex del lector de huellas.





Paso 4 - Flex del lector de huellas

Ahora desconectaremos el lector de huellas para trabajar con una mayor comodidad.



Paso 5 - Desconectamos batería

Desconectamos la batería para trabajar con una mayor seguridad.



Paso 6 - Altavoz

Desenganchamos el altavoz con la ayuda de una herramienta plana.



Paso 7 - Placa auxiliar

Desconectamos todos los componentes que se encuentren conectados en la placa auxiliar, y con la ayuda de una herramienta plana la retiraremos.



Paso 8 - Lector de tarjetas

Para terminar, con la ayuda de una herramienta fina despegaremos el lector de tarjetas que tenemos que reemplazar.

