

Lundi, 10 novembre 2008

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.2.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, Dropbear est un client SSH2 léger qui tourne sur de nombreuses plateformes compatibles POSIX. Il a été développé par Matt Johnston (voir matt's web site).

PSPSSH est le portage de la version 0.48.1 sur PSP.

Un client ssh vous donne un accès distant à votre PC (si vous avez installé un serveur SSH évidemment), et vous pouvez alors entrer des commandes ou lancer des scripts comme si vous étiez en face de votre PC.

Ce petit homebrew est sans doute utile aux utilisateurs linux, qui souhaitent se connecter à leur PC ou leur serveur depuis n'importe où via une liaison wifi, et qui ensuite peuvent lire leur mail en utilisant des outils textuels (comme pine, mutt ou elm), lancer un client IRC, regarder les logs, éditer leur fichiers de configuration, redémarrer des services etc ...

Quoi de neuf dans cette version ?

- Le mode Multi-session fonctionne maintenant (plus besoin de revenir au XMB pour se connecter a un nouveau serveur ssh)
- Ajout d'un editeur de texte pour ajouter ou modifier la liste des mots et des commandes (fichiers command.txt et word.txt)
- Musique d'EBOOT du génialissime compositeur NeXuS ! (voir <http://www.jamendo.com/en/artist/nexus>)
- Le bouton Home -> Exit doit maintenant enfin fonctionner
- Testé sur le firmware 5.0-m33
- Bug fix dans la gestion et l'affichage du niveau de la batterie

Crédits, remerciement et licence ?

L'émulation du terminal vt100 est basée sur le travail de Danzel (extrait de son client telnet pour PSP).

Un grand merci à Matt Johnston pour son client SSH, merci à Danzel pour son clavier virtuel et son émulation vt100, et finalement un grand merci à tous les développeurs du SDK.

La gestion du port infra-rouge et la communication avec le clavier est basée sur la librairie développée par Harald Fielker.

La partie clavier sans fil a été testée uniquement avec un clavier "Targus Universal IR Wireless".

Cet homebrew est distribué sous plusieurs licences, et principalement la licence MIT/X Consortium. (Voir le fichier LICENSE.txt pour plus de détails).

Pour le mode d'emploi, tout est dans le README.txt.

pspssh-v1.2.0-fw5x.zip

pspssh-v1.2.0-fw15.zip

pspssh-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network

(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr ou encore mon petit coin sur allgamers.

Posté par zx-81 dans Client SSH à 23:59

Hello,

PSPSSH plante chez moi juste après "connexion succeed", j'utilise mobaSSH comme serveur

Peux tu entrer en contact avec moi ?

tiplus at free.fr

merci

Mr Xhark sur Nov. 11 2008, 18:02

Yo,

Je t'ai envoyé un mail,

@+ Zx

zx-81 sur Nov. 11 2008, 18:08

Bonjour,

Tout d'abord merci pour ce logiciel plus qu'utile !!

Cependant ,j'ai le meme probleme que Mr Xhark , l'homebrew plante et reviens au XMB après qu'il y est marqué "Connection succeed".

En fait voici ce qui se passe , je rentre les information (host , login , et mot de passe) puis je "clique" sur connect, là il y a marqué "connection succeed" puis j'ai un ecran noir pendant 10 secondes avec un curseur en haut à gauche puis après sa reviens au xmb, si tu pouvait m'aider à regler ce probleme sa serait vraiment super , merci d'avance.

Human-Behind sur Nov. 24 2008, 12:28

Salut,

Ton serveur ssh2 n'est peut etre pas compatible avec cet homebrew. Le mieux c'est de regarder les logs coté serveur pour voir pourquoi ca ne fonctionne pas (mauvais password ? mauvais login ? mauvais protocole ?).

Si tu es sous linux ca devrait marcher sans probleme avec n'importe quel sshd. Sous windows je n'ai testé qu'avec le sshd de cygwin, et ca marchait parfaitement (sauf quand le login contient des espaces ou n'est pas conforme avec un login unix)

Zx

zx-81 sur Nov. 24 2008, 20:00

Merci pour ta réponse Zx .

Autant pour moi , sa venais d'une erreur de ma part, je n'entrai pas le bon "L" et du coup mon mot de passe était faux :p .

Bref je confirme sa marche très bien

Merci à toi et bonne continuation .

Human-Behind sur Nov. 24 2008, 21:56

Content que tu aies reussis

@+ Zx

zx-81 sur Nov. 24 2008, 22:05

Blog Export: Le site web de Zx-81, http://zx81.zx81.free.fr/serendipity_fr/

Bonjour Zx,

Je voulais savoir si cela te posait probleme si je publi pspssh modifié (trés légerement) par mes soins ?

La seul chose que j'ai changé c'est que j'ai fait des fonctions pour pouvoir récupérer l' ip du serveur distant (si on ne connais pas l'ip de celui ci) afin de s'y connecter. Cela permettra au gens qui ont, comme moi, une IP dynamique, de connaitre l'ip de leur server distant. En fait j'ai fait un petit logiciel qui doit etre lancé sur le serveur , ce logiciel upload un fichier texte qui contient l'ip du serveur sur un ftp (choisi par l'administrateur). Ensuite coté client (la psp) il suffira juste d'appuyer sur triangle pour obtenir l'ip du serveur (en fait la psp telecharge juste le fichier qui contient l'ip et l'affiche).

Si ce que je dit n'est pas très explicite n'hésite pas à me demander.

@++
Human-Behind sur Nov. 26 2008, 15:31

Salut HB,

Pas de soucis, du moment que tu publies les sources, le fichier LICENSE.txt et que tu n'oublies pas de citer les auteurs du projet .

@+ Zx

PS: N'hesites pas a m'envoyer un mail avec tes modifs si tu veux que je les ajoutent dans une release officielle.
zx-81 sur Nov. 26 2008, 16:00

Voila, je t'ai envoyé un mail, cependant j'ai fait une petite erreur dans le mail, dans url.txt il faut mettre par exemple :

<http://tata.ifrance.com/>

et pas :

<http://tata.ifrance.com>

par contre dans login.txt il ne faut pas mettre le / .

Sinon vas voir directement ici : <http://xtreamlua.com/forums/viewtopic.php?f=4&t=4582>

@ ++
Human-Behind sur Nov. 26 2008, 19:27