Dimanche, 16 avril 2023

Intellivision - Carte multi-jeux pour Console Intellivision

Bonjour à tous,

Voici quelques informations pour vous fabriquer une carte multi-jeux pour Intellivision :

Le descriptif complet de ce projet est disponible sur le site de l'auteur :
github de aotta

Tout d'abord pour le PCB vous pouvez utiliser le fichier gerber ici :
gerber

Pour cette version, il y a un petit 'patch' a faire comme sur la photo (une des broches de la carte doit être mise à la masse).

Voici la liste des composants :
- Deux led standards :
  D1 : LED (power on)
  D2 : LED (status)
- Resistances :
  R1 : 220 ohms
  R2 : 220 ohms
  R3 : 1k ohms
  R4 : 1k ohms
- Condensateurs céramique (104)
  C1 : 100nF
  C2 : 100nF
  C3 : 100nF
- Boutons poussoirs 4Pin 6x6x5mm
  SW1 & SW2 : switch
- Circuits intégrés :
  U1,U2,U3 : 74LVC245 (Dip 20)
  Teensy 4.1 (trouvable sur thepihut.com, version sans ethernet/wifi)
- Ecran Led :
  Module Oled 0.91" (pour Arduino)
- Support :
  Pour le Teensy
  Pour l'ecran Led

Une fois que tout est soudé sur le pcb, il faudra programmer le Teensy 4.1 avec l'IDE arduino
(intégrer les librairies manquantes pour le Teensy).
Vous pouvez utiliser ma version https://github.com/zx81zx81/RTO-Cart-secam/blob/main/RTOCart/RTOCart.ino
Elle a quelques améliorations en plus du support de nos consoles Secam, j'ai réécris la partie navigation dans les jeux.
Les jeux nécessitants l'ECS ne fonctionnent pas.

La programmation du Teensy nécessite les étapes suivantes :
- Installer le logiciel pour programmer un arduino sur son PC - https://www.arduino.cc/en/software
- Installer les addons pour le Teensy https://www.pjrc.com/teensy/td_download.html
- Installer les addons GFX pour l'arduino (https://www.arduino.cc/reference/en/libraries/adafruit-gfx-library/)
- Charger le fichier .ino avec l'IDE d'arduino et programmer le Teensy (en le branchant en USB sur le PC)

Pour les fichiers de config c'est assez simple, ce sont les mêmes fichiers utilisés avec certains émulateurs Intellivision (comme jzint).
Il y a une page qui recense la config pour chaque jeux ici :
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1SE-URZLioX19FIbmX200VBaKcCyuv-NCPKt56Hf37Fk

Et les différentes configurations sont ici : http://spatula-city.org/~im14u2c/intv/dl/intv_maps.zip

Amusez vous bien,

Zx

Posté par zx-81 à 16:32

Mercredi, 1 janvier 2020

[NOUVELLE SERIE] Cartouche ColecoVision 31-in-1 [MAJ]

Bonjour à tous,

Il y a quelques temps déjà, mon ami Buzz et moi-même, nous avions lancé une mini production d'une dizaine de cartes colecovision 31in1.

Cette carte contient 31 jeux de votre choix (flashés dans une mémoire eprom), et fonctionne directement avec votre colécovision :

Le prix de vente est de 35 euros (via paypal) et il inclut :
- une carte 31in1
- une eprom 27C080 programmée et montée, avec les 31 jeux de votre choix
- le choix des couleurs et du texte dans le menu de chargement
- les frais d'expédition (colissimo avec suivi).

Nous en avons 5 en stock à ce jour !

Merci de m'envoyer un email si vous êtes intéressés (zx81.zx81(at)gmail.com),

A bientôt, Buzz & Zx

Posté par zx-81 dans Colecovision à 12:00

Mardi, 1 septembre 2015

CPC464 : Comment connecter le DDI-1 / CPC 464 avec un HxC floppy emulator

Salut à tous,

J'ai finalement réussi à faire fonctionner le SD Slim HxC Floppy emulator sur mon amstrad CPC 464 en le reliant à un lecteur de disquette Amstrad FD-1.

Voici pas à pas comment procéder.

Tout d'abord vous devez modifier le lecteur de disquette FD-1 pour récupérer le 5v et la masse qui serviront à alimenter l'émulateur de disquette HxC Slim SD.
Vous devez ouvrir le FD-1 et vous repiquer sur la prise molex du lecteur de disquette 3" comme sur la photo.

Attention le 5v arrive par le cable orange (le rouge c'est du 12v !).

Voici une vue de derrière une fois le branchement à l'intérieur du FD-1 effectué.

Vous pouvez ensuite positionner deux cavaliers comme sur la photo.

Vous pourrez ensuite enlever les deux ergots de protection de la nappe du DDI-1.

Voici le tout branché sur le HxC :

Voici comment positionner les interrupteurs sur le HxC :

Apres avoir installé correctement les fichiers sur la carte SD (voir le site de hxc2001) voici le résultat :

En espérant que cela vous aura été utile,

Zx

PS: Thanks to Bryce for the updates

Posté par zx-81 dans Amstrad à 21:18

Lundi, 1 juin 2015

Retropie : une borne d'Arcade dans votre salon !

Salut à tous,

Suite à la PGR'2015, nombreux sont ceux qui m'ont fait le plaisir de venir tester la "Borne Arcade de Salon", une distribution de Retropie sur Raspberry PI2.

Voici quelques informations pour vous faire exactement la même.

Le matériel :
- Raspberry Pi 2 (~ 42 euros, on le trouve sur ebay, amazon, rs-particulier etc ...)
- une alimentation mini usb (j'ai pris celle d'un vieux mobile, donc 0 euro)
- un cable hdmi (qui n'en a pas en rabe, donc 0 euro)
- un adaptateur usb -> double manettes PSX
(trouvé sur ebay a moins de 3 euros : "Convertisseur Adaptateur USB pour manette PS1 PS2 PSX sur PC WINDOWS NEUF")
- manettes PS2 (ou PSX avec pad analogique)
- carte micro SD classe 10 (trouvé sur amazon "Transcend 32 Go Carte mémoire microSDHC Classe 10 UHS-I 300x" pour 15 euros).

Optionnel :
- Un boitier pour votre Raspberry PI 2
(le mien etait sur ebay a moins de 4 euros)
- Un clavier / souris tout en un (18 euros sur DX)
http://www.dx.com/p/genuine-mini-wireless-92-key-qwerty-keyboard-mouse-touchpad-with-usb-receiver-118914#.VWMbnigt_U8

Ensuite il faudra télecharger le logiciel PC win32diskimager :
http://sourceforge.net/projects/win32diskimager/
(c'est pour mettre ce qu'il faut sur votre carte micro SD).

Et enfin télécharger l'image de ma carte micro SD (je suis en train de preparer tout ca) et utiliser win32diskimager pour la recopier sur la votre.

Je mettrai a jour ce post au fur et a mesure ...

Voici une image d'une version que j'avais faite il y a quelques temps (c'est pas la toute derniere). Elle ne contient aucune roms (donc rien d'illégal) :

Youpi-Retropie-4GB

Tout le mérite revient bien sur aux gens du projet retropie :
http://blog.petrockblock.com/retropie/

La version que je propose contient les modifications suivantes
(non exhaustif) :
- theme très allégé afin d'avoir un menu de selection des jeux beaucoup plus rapide
- des portages d'émulateurs exclusifs (en gros, mes portages sur Caanoo)
- un lancement des emulateurs en mode 'renice' (très haute priorité, et donc ils laguent moins)
- une configuration des emulateurs, des manettes etc.. aux petits oignons
(pour que ca fonctionne avec un adaptateur twin PSX et des manettes PSX en mode analogique)
- un menu permettant de lancer openbox (window manager linux) pour les developpeurs
- et d'autres modifications que j'oublie

Il vous faut une carte micro SD de 4GB minimum, 8GB c'est mieux et 32GB c'est le top.

Une fois l'image téléchargée, il vous faudra recréer l'image de 4Go avec 7zip (http://www.7-zip.org/).
Vous obtiendrez alors un fichier youpi-retropi-4G-25052015.img de 4Go, qu'il faudra ensuite utiliser avec win32diskimager pour mettre tout le système sur votre carte micro SD.

Lors du premier demarrage, vous aurez besoin d'un clavier USB pour la manip (pour utiliser raspiconfig).

Apres avoir inseré la carte micro SD dans le raspberry, vous devriez voir le menu EmulationStation apparaitre apres environ 30 secondes.
Lors de la premiere utilisation, il faudra aller immediatement dans le menu "Retropie" et choisir "Raspiconfig". Un menu apparait avec plein d'options, choississez la premiere (expand filesystem) et la valider avec "Entree" sur votre clavier.
Apres cette manipulation le raspberry pi devrait redemarrer.
Le but etant d'occuper la totalité de la place disponible sur votre carte micro SD au lieu de ne prendre que les 4 premiers Gigas.

Pour pouvoir mettre des roms sur le raspberry, il vous faudra le brancher sur le reseau/box en utilisant un cable RJ45.
Vous devriez le voir sur le voisinage reseau depuis un poste windows. Dans le menu C++, j'ai mis une option pour afficher "System Info", ca vous permettra de retrouver l'adresse IP du raspberry.

Cette adresse IP peut etre utilisée pour vous connecter dessus :
\\l'adresse_ip\ (sous windows)
ssh l'adresse_ip (sous linux ou via putty http://www.putty.org/ sous windows)

Les roms sont a mettre dans le sous repertoire correspondant a l'emulateur / console de votre choix (en dessous de roms).

Pour accéder à votre carte microSD directement depuis un PC windows, vous pouvez tenter ceci :
http://www.howtogeek.com/112888/3-ways-to-access-your-linux-partitions-from-windows/

Sous linux il n'y a rien de particulier à faire, puisque Retropie utilise un système de fichier Linux.
Si vous souhaitez un lien vers la version (22Go compressé) que j'ai présentée à la PGR, contactez moi par email.

Zx

Posté par zx-81 dans Retropie à 19:37

Dimanche, 5 octobre 2014

Intellivision - Modification Video pour console Secam

Bonjour à tous,

Je tenais à partager avec vous une modification video de la console Intellivision (en version SECAM) que je viens de réaliser. Elle permet de sortir en RCA Composite, plutôt qu'en signal antenne. Ci-dessus les points pour vous raccorder sur la carte fille de l'Intellivision, et ci-dessous le schéma très simple à faire pour récupérer le signal en composite (fiche Jaune RCA).

A bientôt,

Zx

Posté par zx-81 dans Intellivision à 14:20

Mercredi, 1 octobre 2014

FFin1 : Cartouche 255 jeux pour Atari 7800 et 2600

Bonjour à tous,

Mon ami Buzz et moi-même, nous avons réalisé une cartouche pour atari 7800 et 2600 intégrant 255 jeux différents.

Nous avons mis en ligne les schémas pour fabriquer le PCB ici
sur le site de buzz.

Vous trouvez ci apres une archive contenant l'image .bin pour flasher l'eeprom 27C801, mais aussi le code source du menu de chargement des jeux. Ce "loader" est basé sur le code source de "A text adventure game/engine for the Atari 2600" développé par Greg Troutman en 1997.

Archive du loader ffin1 .

A bientôt,

Buzz & Zx

Posté par zx-81 dans A7800 à 21:52

Mercredi, 27 novembre 2013

JXD-MSX: Emulateur MSX pour JXD

Ce portage de la version Pandora a été extrêmement simplifié par l'utilisation de l'environnement de portage SDL développé par Pelya, un grand merci à lui au passage pour son travail !
Voir son site pour plus de détails.

Version binaire :
android-msx-v1.1.0-apk.zip

Amusez vous bien,

Zx

Posté par zx-81 dans MSX à 22:18

Android-A5200 : Emulateur Atari 800/130/5200 pour JXD

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour pour les consoles Android JXD S5110 et JXD S601 et Yinlips G18.

Ce portage de la version Pandora a été extrêmement simplifié par l'utilisation de l'environnement de portage SDL développé par Pelya, un grand merci à lui au passage pour son travail !
Voir son site pour plus de détails.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
android-a5200-v1.1.0-apk.zip

Et le code source :
android-a5200-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 21:49

Mardi, 26 novembre 2013

JXD-a7800 : Emulateur Atari 7800 pour JXD et G18

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour pour les consoles Android JXD S5110 et JXD S601 et Yinlips G18.

Ce portage de la version Pandora a été extrêmement simplifié par l'utilisation de l'environnement de portage SDL développé par Pelya, un grand merci à lui au passage pour son travail !
Voir son site pour plus de détails.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
android-a7800-v1.1.0-apk.zip

Et le code source :
android-a7800-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 22:20

Dimanche, 28 juillet 2013

Adaptateur PSX pour console megadrive version 2

Salut à tous,

Une photo de l'adaptateur en version 2 (un peu plus joli)

Pour quelques euros vous pouvez vous faire le votre. J'ai utilisé MPlab pour le developpement et MiniPro pour programmer le PIC.

Tous les schémas, source asm et fichier hex, ainsi que toutes les informations requises sont ici

Enjoy,

Zx

Posté par zx-81 dans Console Megadrive à 21:03

Dimanche, 30 juin 2013

Adaptateur PSX pour console megadrive

Salut à tous,

Une des meilleures consoles pour les "shoot'em up" est bien entendu la megadrive (après la PC engine bien sur).

Je souhaitai utiliser un pad arcade PSX avec une megadrive, ce qui evidemment n'existe pas a priori dans le commerce.

L'adaptateur que je vous propose est un travail dérivé de celui de Thomas Kirk (merci à lui au passage) qui avait concu le sien pour relier une manette PSX a un amiga ou un atari 2600.

Voici les composants necessaires a la réalisation de cet adaptateur :
- PIC16F819
- 2 LEDs (optional)
- 3 resistors
- 1 DB9 female
- 1 PSX female connector (i used an extention cable for PSX).

Une photo de mon prototype (tres moche).

Pour quelques euros vous pouvez vous faire le votre. J'ai utilisé MPlab pour le developpement et MiniPro pour programmer le PIC.

Tous les schémas, source asm et fichier hex, ainsi que toutes les informations requises sont ici

Enjoy,

Zx

Posté par zx-81 dans Console Megadrive à 13:01

Dimanche, 17 février 2013

Cartouche ColecoVision 63-in-1

Salut à tous,

Avec mon ami Buzz, nous nous sommes attelé à un nouveau projet appelé : "Cartridge 63 in 1", qui succède ainsi au projet "31 in 1".

Comme son nom l'indique, il s'agit d'une cartouche colécovision faite maison, contenant jusqu'à 63 jeux ainsi qu'un menu de sélection des jeux.

Toute la partie matérielle est documentée précisément sur le site de Buzz ici. Il y a tous les schémas ainsi que les fichiers pour Eagle.

En ce qui concerne le "loader", j'ai adapté la version du 31in1. Le code source et les scripts permettant de creer sa propre version de la cartouche sont distribués sous licence BSD.

Tout est dans cette archive :
63in1.zip

Cette archive contient également les fichiers que j'ai utilisé pour flasher les deux eprom de cette demo :

Elle contient également la dernière version des fichiers Eagle + les typons pour fabriquer votre circuit imprimé (merci à mon ami Buzz).

Si vous êtes tentés par faire un boitier en carton rigide, je vous propose ce patron à imprimer sur une surface cartonnée, puis à découper : ici

Pour ceux qui comme moi, n'ont pas le talent de Buzz pour la soudure, il est toujours possible de faire le schéma sur une plaque d'essais :

Amusez vous bien,

Zx

Posté par zx-81 dans Colecovision à 20:05

Samedi, 19 janvier 2013

[MAJ] Cartouche ColecoVision 31-in-1

Salut à tous,

Avec mon ami Buzz, nous avons passé ces dernières semaines sur un projet appelé :
"Cartridge 31 in 1". Il s'agit d'une cartouche colécovision faite maison, contenant jusqu'à 31 jeux ainsi qu'un menu de sélection des jeux.

Toute la partie matérielle est documentée précisément sur le site de Buzz ici. Il y a tous les schémas ainsi que les fichiers pour Eagle.

En ce qui concerne le "loader", j'ai utilisé le compilateur SDCC ainsi que les librairies et la documentation de Daniel Bienvenu. Ce loader écrit en C et assembleur Z80, permet de sélectionner le jeu au démarrage en utilisant la manette.

Le code source et les scripts permettant de creer sa propre version de la cartouche sont distribués sous licence BSD.
Tout est dans cette archive :
31in1-rev3.zip

Cette archive contient également le fichier que j'ai utilisé pour flasher l'eprom de cette demo :

ici sur youtube

Elle contient egalement la dernière version des fichiers Eagle + les typons pour fabriquer votre circuit imprimé (merci à mon ami Buzz).

Si vous êtes tentés par faire un boitier en carton rigide, je vous propose ce patron à imprimer sur une surface cartonnée, puis à découper : ici

Bonne soudure,

Zx

Posté par zx-81 dans Colecovision à 10:00

Lundi, 31 décembre 2012

CVDB2S : Outil de conversion de son pour le developpement sur colécovision

Salut à tous,

Je partage avec vous un petit utilitaire qui je viens d'écrire dans le contexte d'un projet de flash card pour colécovision, avec mon ami Buzz (voir site de buzz pour plus d'infos).

Daniel Bienvenu, est l'auteur d'un petit logiciel (WAV2CV3) permettant de transformer un fichier .wav mono 8 bits en un fichier assembleur pour colecovision. Néanmoins ce fichier n'est pas utilisable directement avec le kit de developpement actuel (API BIOS Colecovision), du coup avec cvdb2s vous pourrez finir la conversion pour obtenir un fichier sounds_data.s directement utilisable.

La transformation est celle décrite par Daniel ici et que j'ai automatisée : methode decrite par Daniel.

Voici les sources et une version binaire pour linux 32 bits :
cvdb2s.zip

En esperant que cela utile a quelqu'un.

Zx

Posté par zx-81 dans Outils pour la Colecovision à 17:44

Dimanche, 28 octobre 2012

Android-Vectrex : Emulateur Vectrex pour console Android JXD

VecX est un émulateur de console Vectrex écrit par Valavan Manohararajah.
Cet émulateur a été porté sur de nombreux systèmes, et en particulier Windows et Unix.

Voici une nouvelle version de mon portage pour console Android JXD et Yinlips G18.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Voici une version binaire :
android-vectrex-apk.zip

Les sources :
android-vectrex-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Vectrex à 17:37

Android-Lopan : Mahjong pour Android JXD

Salut à tous,

Voici un portage sur Android JXD du jeu de Mahjong ecrit par Dave Ashley
Voir here pour les détails

Voici la version APK :
android-lopan-apk.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Lopan à 16:13

Samedi, 27 octobre 2012

Simulateur Game & Watch pour la JXD / G18

Salut à tous,

Voici une version de l'emulateur Game & Watch, adapté pour les consoles JXD et G18.

APK :
android-gameandwatch-apk.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Game&Watch à 23:57

JXD-a2600 : Emulateur Atari 2600 pour JXD et G18

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour pour les consoles Android JXD S5110 et JXD S601 et Yinlips G18.

Ce portage de la version Pandora a été extrêmement simplifié par l'utilisation de l'environnement de portage SDL développé par Pelya, un grand merci à lui au passage pour son travail !
Voir son site pour plus de détails.

Le Changelog est le suivant :
- Touch screen support in most of all menus
- JXD + G18 support
- Speed limiter accuracy improvement
- Frame skip used now a 1/50 sec step (more accurate)
- Fix Sound issues (due to bad SDL implementation on Android)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
android-a2600-v1.1.0-apk.zip

Les sources :
android-a2600-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 21:45

JXD-Coleco: Emulateur Colecovision pour JXD et G18

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour pour les consoles Android JXD S5110 et JXD S601 et Yinlips G18.

Ce portage de la version Pandora a été extrêmement simplifié par l'utilisation de l'environnement de portage SDL développé par Pelya, un grand merci à lui au passage pour son travail !
Voir son site pour plus de détails.

Le Changelog est le suivant :
- Touch screen support in most of all menus
- JXD + G18 support
- Speed limiter accuracy improvement
- Frame skip used now a 1/50 sec step (more accurate)
- Fix Sound issues (due to bad SDL implementation on Android)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
android-coleco-v1.1.2-apk.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 21:21

JXD-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour JXD et G18

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour pour les consoles Android JXD S5110 et JXD S601 et Yinlips G18.
L'écran tactile est maintenant supporté (enfin juste la où c'est utile).

Ce portage de la version Pandora a été extrêmement simplifié par l'utilisation de l'environnement de portage SDL développé par Pelya, un grand merci à lui au passage pour son travail !
Voir son site pour plus de détails.

Le Changelog est le suivant :
- Add more render modes + delta Y (better to play games such as Arkanoid)
- Touch screen support in most of all menus
- JXD + G18 support
- Speed limiter accuracy improvement
- Frame skip used now a 1/50 sec step (more accurate)
- Fix Sound issues (due to bad SDL implementation on Android)
- Fix several other bugs (snapshot images display etc ..)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
android-cap32-v1.1.1-apk.zip

Le code source :
android-cap32-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Amstrad à 15:53

Samedi, 20 octobre 2012

Compatibilité avec la console Yinlips G18

Salut à tous,

Ayant fait l'acquisition d'une console Yinlips G18, je vais maintenant pouvoir valider mes portages android sur cette console. Aussi, les prochains portages devraient etre compatibles a la fois pour les consoles JXD S601 et S5110, mais aussi pour cette magnifique console Yinlips G18.

Zx

Posté par zx-81 dans JXD - Yinlips à 13:42

Dimanche, 14 octobre 2012

JXD-TWorld: Tile World pour JXD / Android

Salut à tous,

Tile World est un émulateur du jeu "Chip's Challenge". "Chip's Challenge" a été écrit au départ pour l'Atari Lynx par Chuck Sommerville. Il a ensuite été porté sur MS Windows par Microsoft.

Voir ici pour plus d'infos tworld.

Voici un portage sur JXD / Android de la derniere version v1.3.

Voici une version binaire :
android-tworld-apk.zip

Le code source :
android-tworld-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Tworld à 20:51

Android Mancala : Jeu de Mancala pour Android / JXD

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire litéralement "se déplacer". Android-Mancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Cette version supporte l'ecran tactile et il existe un mode pour jouer à deux.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Voici une version binaire :
android-mancala-apk.zip

Le code source :
android-mancala-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 16:26

Samedi, 13 octobre 2012

Android Chess: Un jeu d'Echecs pour JXD / Android

Bonjour à tous,

JXD Chess est basé sur la version 5.07 de GNU Chess pour la partie IA. JXD Chess est un portage sur JXD/Android de ma version Caanoo.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Voici une version binaire :
android-gnuchess-apk.zip

Le code source :
android-gnuchess-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 16:15

Vendredi, 12 octobre 2012

JXD-Tombstone : Tombstone city pour JXD

Salut à tous,

Tombstone city est un jeu développé en 1981 par Texas Instrusment pour le TI99/A4.
(voir http://www.videogamehouse.net/tombstone.html).

Mon ami Buzz a developpé sa propre version de ce jeu, pour linux, windows et la nintendo DS.
Voir Le site de Buzz pour plus de détails.

Voici donc un portage sur Android de sa derniere version. Le code source est fourni et cette archive est distribuée sous licence GNU v2.

Voici une version binaire :
android-tombstone-apk.zip

Le code source :
android-tombstone-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Tombstone à 23:02

Dimanche, 7 octobre 2012

JXD-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour JXD

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Voici une premiere version pour les consoles Android JXD S5110 et JXD S601.
L'écran tactile n'est pas supporté, seules les touches de la console sont prises en compte.

Ce portage de la version Pandora a été extrêmement simplifié par l'utilisation de l'environnement de portage SDL développé par Pelya, un grand merci à lui au passage pour son travail !
Voir son site pour plus de détails.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
android-cap32-v1.1.0-apk.zip

Le code source :
android-cap32-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Amstrad à 23:36

Jeudi, 4 octobre 2012

Android-Ri-Li : Ri-Li v2.0.1 pour la JXD

Salut à tous,

Ri-li est un jeu d'arcarde qui vous permet de conduire un petit train de bois. L'objectif etant de recuperer les wagons de ce train, eparpillés un peu partout. Voir http://ri-li.sourceforge.net/ pour plus de détails.

Il a été écrit par Dominique Roux-Serret et les musiques sont de Maf464.

Ce portage de la version Pandora a été extrêmement simplifié par l'utilisation de l'environnement de portage SDL développé par Pelya, un grand merci à lui au passage pour son travail !
Voir son site pour plus de détails.

La version binaire :
android-rili-v2.0.1-apk.zip

Le code source :
android-rili-v2.0.1-src.zip

Ce jeu est distribué sous licence GNU license. Voir le fichier COPYING pour les détails.

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Ri-Li à 23:08

Dimanche, 30 septembre 2012

Un nouveau developpeur pour la console JXD

Salut à tous,

J'ai fait l'acquisition de deux JXD (601 et 5110) il y a déjà plusieurs mois déjà. Ces deux consoles chinoises sont vraiment très bien adaptées pour l'émulation. Aussi, après plusieurs mois (année) d'inactivité, je viens enfin de trouver la motivation, le courage et le temps de re-compiler plusieurs emulateurs existants pour cette console.

Bref j'ai le plaisir d'annoncer officiellement que je compte bien porter quelques émulateurs sur JXD, en commencant par celui qui me tient le plus à coeur, c'est à dire l'emulateur Amstrad.

A bientôt,

Zx

PS: ici elle est pas chere ... http://www.everbuying.com/

Posté par zx-81 dans JXD - Yinlips à 19:32

Lundi, 4 juillet 2011

Caanoo-12swap : 12swap pour Caanoo

Bonjour à tous,

Voici un portage rapide pour la Caanoo du jeu 12swap (voir http://twelve-swap.sourceforge.net/)

Version binaire :
caanoo-12swap-bin.zip

Code source :
caanoo-12swap-src.zip

Vous trouverez sur ce site un tutoriel pour le portage de ce jeu sur SDL, pas à pas :
portage 12swap sur caanoo

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans 12swap à 09:21

Dimanche, 24 avril 2011

Caanoo-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour Caanoo v1.1.3

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Voici une mise a jour de la version caanoo, avec en particulier :
- bug fix when using USB joystick in menu
- improve fps accuracy

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
caanoo-cap32-v1.1.3-bin.zip

Le code source :
caanoo-cap32-v1.1.3-src.zip

ou encore :
hg clone https://caanoo-cap32.googlecode.com/hg/ caanoo-cap32

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 18:49

Vendredi, 22 avril 2011

Caanoo-MSX: Emulateur MSX pour Caanoo v1.1.2

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

Un grand merci a Pixador pour les ameliorations qu'il a apportées sur la version Dingux.

Quoi de neuf dans cette nouvelle version, voici le "Changelog" en anglais :
- USB Joystick support !
(up to two players if you got a Twin USB joystick adapter
or if you use Caanoo Pad + one USB joystick)
- Overclock support and default cpu clock when exiting the emu
- global disk / rom files location
- Rom file selector bug fix
- Add F10 key in Danzeff keyboard
- New title icon from Mospaedax
- improve speed limiter accuracy

From Pixador dingux mods :
- Updated the Z80 emulation to the latest fMSX one
- Emulation of M1 cycles: R register is now fully emulated and cycles are more accurate.
- Fixed joystick emulation: joystick 2 must not be a copy of joystick 1
- Fixed color 0 in MSX2 sprites
- Fixed color palette for Screen 8 sprites
- Full color depth in Screen 8
- Fixed initial memory mapping for ASCII8 and ASCII16 megaroms
- New megarom type: RTYPE
- Megarom detection with SHA1 checksum with file carts.sha (based on Cax mod)
- Tweaked the built-in megarom type detection to improve its accuracy
- Added setting to force a specific megarom type
- FM-PAC is not loaded if FM emulation disabled
- Sound is shut down when the MSX is reset
- New Render modes: "zoomed" and "fullscreen" (based on Cax mod)
- More accurate speed limiter

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
caanoo-msx-v1.1.2-bin.zip

Et les sources :
caanoo-msx-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans MSX à 11:58

Dimanche, 20 mars 2011

Caanoo-Dropbear : Un client et server SSH / SFTP pour Caanoo v0.52-1

Salut à tous,

Scachi a fait un portage sur la Wiz, et j'ai recompilé le code pour la caanoo. Cette archive contient le binaire 'scp' si bien qu'il vous est possible d'utiliser dropbear pour faire du transfert de fichiers via la commande scp. C'est ce que j'utilise pour transferer les binaires de mes homebrews, pour les tester sur la caanoo.

Attention, si vous souhaitez vous connecter sur votre caanoo en ssh, il ne faut pas oublier d'utiliser l'option -t, sinon le shell de login va tenter de relancer le menu de la caanoo et creer un conflit qui vous obligera a vous deconnecter. La commande suivante devrait fonctionner :

ssh root@caanoo_ip_address -t "/bin/sh"

Cette version contient le binaire 'sftp-server' requis pour utiliser le protocol SFTP (FTP securisé). Vous pouvez maintenant parcourir et transferer vos fichiers via une connection wifi et en utlilisant par exemple winscp depuis votre PC (voir http://winscp.net/eng/download.php). Le login est 'root' et pas de password.

caanoo-dropbear-0.52-1.zip

Enjoy,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Dropbear à 10:35

Caanoo-Colem: Emulateur Colecovision pour Caanoo v1.1.1

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.

Caanoo-Colem est un portage sur Caanoo de ma version Wiz de ColEm.

Le changelog en anglais :
- Multiple USB joysticks support
  (the default is for PlayStation2 Twin USB adapter, see the README to write your own configuration file)
- global configuration for the rom folder
  (you can now use the folder you want to put your roms)
- CPU Overclock support
- Sound bug fix (bad sample rate)
- New title icon from Mospaedax

Voici une version binaire :
caanoo-colem-v1.1.1-bin.zip

Le code source :
caanoo-colem-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 10:31

Dimanche, 6 mars 2011

Caanoo-Vectrex : Emulateur Vectrex pour Caanoo v1.1.1

VecX est un émulateur de console Vectrex écrit par Valavan Manohararajah.
Cet émulateur a été porté sur de nombreux systèmes, et en particulier Windows et Unix.

Voici une nouvelle version de mon portage sur caanoo, avec au menu des nouveautés le support des "overlays" (calque en plastique transparent qu'on mettait sur la vectrex pour avoir la couleur ... si si ... c'est vrai !)

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version binaire :
caanoo-vectrex-v1.1.1-bin.zip

Le code source :
caanoo-vectrex-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Vectrex à 10:50

Pandora-Vectrex : Emulateur Vectrex pour la Pandora v1.1.1

Bonjour à tous,

VecX est un émulateur de console Vectrex écrit par Valavan Manohararajah.
Cet émulateur a été porté sur de nombreux systèmes, et en particulier Windows et Unix.

Voici un portage pour la Pandora de ma version caanoo.

La version binaire :
pandora-vectrex-v1.1.1-pnd.zip

Le code source :
pandora-vectrex-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Vectrex à 10:47

Dimanche, 13 février 2011

Wiz-Vectrex : Emulateur Vectrex pour la Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

VecX est un émulateur de console Vectrex écrit par Valavan Manohararajah.
Cet émulateur a été porté sur de nombreux systèmes, et en particulier Windows et Unix.

Voici un portage pour la Wiz de ma version caanoo.

La version binaire :
wiz-vectrex-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
wiz-vectrex-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Vectrex à 21:53

Caanoo-Vectrex : Emulateur Vectrex pour Caanoo v1.1.0

VecX est un émulateur de console Vectrex écrit par Valavan Manohararajah.
Cet émulateur a été porté sur de nombreux systèmes, et en particulier Windows et Unix.

Voici un portage pour la caanoo de ma version PSP.

Quoi de neuf dans cette version par rapport a l'originale ?

- Amélioration majeure de la vitesse :
  + optimisation de l'emulation du 6809
  + reprise de la gestion des vecteurs
  + desactivation du cache (completement ineficace)
- L'emulation du son a ete completement reecrite, en repartant
  des sources du 8910 utilisees dans xmame.
- La vue tournée a 90 degres est maintenant
  beaucoup plus rapide, et c'est meme devenu le mode par defaut.
- La sauvegarde de l'etat d'un jeu a ete modifiee et elle est plus rapide
- Ajout de .vec et .gam comme extention de rom valides.
- Ajout d'une option pour afficher les jeux en gris ou en gris-bleu

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Merci à Raven pour les images d'eboot dont je me suis inspiré.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version binaire :
caanoo-vectrex-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-vectrex-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Vectrex à 21:51

Samedi, 29 janvier 2011

Caanoo-gpsp : Emulateur Gameboy advance pour la Caanoo v0.9.2

Bonjour à tous,

Je vous propose une mise à jour du très célèbre émulateur GameBoy Advance, je veux biensur parler de gPSP.

Changelog :
- default keymap changed that's recommaned by GPH, for example HOME button
  (be aware that you must press HOME button for few seconds to exit, since this key is also used to go back to the main menu from the game window)
- overclocking support (big thanks to Simon/GPH for the code)
- improve scrolling sensitivity

Une version binaire :
caanoo-gpsp-v0.9.2-bin.zip

code source :
caanoo-gpsp-v0.9.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans GBA à 21:31

Vendredi, 28 janvier 2011

Caanoo-MO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour Caanoo

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir http://dcmo5.free.fr/ pour plus d'informations).
Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

Caanoo-MO5 est un portage sur Caanoo de la version 11 de DCMO5.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
caanoo-mo5-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-mo5-v1.1.0-src.zip

Je souhaiterai dédicacer cette version à l'association mo5.com ...

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Thomson MO5 à 21:36

Caanoo-Int: Emulateur Intellivision pour Caanoo

Bonjour à tous,

Jzintv est un émulateur de console Intellivision videogame écrit par Joe Zbiciak, et qui fonctionne sous différents systèmes comme Linux, Unix, Windows et MacOS.
Voir le site officiel de jzintv pour plus de détails.

Voici un portage sur Caanoo de la version 20051204 que j'avais précédemment portée sur Gp2x, Wiz et PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Une version binaire :
caanoo-int-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-int-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Intellivision à 21:22

Caanoo-Ti99: Un Emulateur TI-99 pour la Caanoo

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/)

Voici un portage sur Caanoo de ma version Wiz.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/

Vous trouverez quelques cartouches ici :
here

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version binaire :
caanoo-ti99-v1.1.0-bin.zip

Code source :
caanoo-ti99-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans TI 99 à 21:20

Mardi, 4 janvier 2011

Connexion Freewifi pour la Caanoo

Salut à tous,

Voici un petit outil qui pourra etre utile aux freenautes comme moi, qui souhaitent se connecter aux points d'acces FreeWifi avec leur caanoo + le dongle wifi officiel GPH (j'ai enfin recu le mien aujourd'hui).

Cet outil est basé sur ma version modifiée de termlua2x, et une version recompilée pour ARM de wget, le petit browser/aspirateur web en ligne de commande.

Vous devrez modifier le fichier config.txt pour mettre vos identifiants FreeWifi.

Une fois votre caanoo connectée au point d'acces "FreeWifi" en utilisant le menu orignal GPH, il vous suffira de lancer cet homebrew pour que vos identifiants soient automatiquement envoyés a FreeWifi et que votre connexion soit ainsi complétement opérationnelle.

La version binaire :
caanoo-freewifi-bin.zip

Cet utilitaire doit pouvoir etre adapté aux autres FAI (mais bon, je suis comme Rodolf, moi j'ai tout compris, je suis chez Free)

Enjoy,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Freewifi à 22:09

Mercredi, 29 décembre 2010

Caanoo-Atari : Emulateur Atari 800/130/5200 pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version binaire :
caanoo-atari-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-xatari-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 01:53

Samedi, 25 décembre 2010

Joyeux Noel !

Joyeux Noel à tous, en espérant que le pére Noel ne vous a pas oublié

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 00:01

Samedi, 18 décembre 2010

Caanoo-links2 : Un navigateur web pour la Caanoo

Salut à tous,

Voici une version du fameux navigateur web "Links2" pour la Caanoo. Cette version supporte l'ecran tactile et le clavier USB.

Le code source est fourni et cette archive est distribuée sous licence GNU v2.

La version binaire :
caanoo-links-v2.3-bin.zip

Le code source :
caanoo-links-v2.3-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Links2 à 22:33

Caanoo-termlua2x : Terminal pour la Caanoo v0.1.4

Salut à tous,

Voici une nouvelle version du terminal pour la Caanoo : termlua2x.

Quoi de neuf dans cette version ? Voici le "Changelog" en anglais :

- fix issue with the first line that can't be read on the caanoo
- new command line options, for example to specify extra parameters or commands to launch on startup with /bin/ash.

```
syntax: termlua2x [-help] [-ini filename] [args ...]
 -help       : this help
 -ini filename: specify another ini/config filename
 args ....    : extra arguments for the ash shell
```

If you want to launch a shell script startup.sh you may use :
./termlua2x -c ./startup.sh

It could be useful to run binary commands that required a terminal, such as irssi, ncftp etc ...

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est fourni et cette archive est distribuée sous licence GNU v2.

La version binaire :
caanoo-termlua2x-0.1.4-bin.zip

Le code source :
caanoo-termlua2x-0.1.4-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Termlua à 22:25

Pandora-Tombstone : Tombstone city pour Pandora v1.1

Salut à tous,

Tombstone city est un jeu développé en 1981 par Texas Instrusment pour le TI99/A4.
(voir http://www.videogamehouse.net/tombstone.html).

Mon ami Buzz a developpé sa propre version de ce jeu, pour linux, windows mais aussi pour la console nintendo DS. Il y a quelques jours il a ajouté le support du son sur sa version SDL.

Voir Le site de Buzz pour plus de détails.

Voici donc une mise a jour pour la pandora de la derniere version :

Version PND :
pandora-tombstone-v1.1-pnd.zip

Code source :
pandora-tombstone-v1.1-src.zip

Le code source est fourni et cette archive est distribuée sous licence GNU v2.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Tombstone à 22:17

Lundi, 13 décembre 2010

Caanoo-IRSSI : IRC Client for Caanoo

Salut à tous,

Voici une version pour caanoo du fameux client IRC IRSSI. Ce client est executé via l'emulateur de terminal termlua2x (disponible egalement sur mon site).

Tout ceci est distribué sous licence GNU (voir le fichier COPYING pour les details).

La version binaire :
caanoo-irssi-bin.zip

Le code source :
caanoo-irssi-src.zip

Ce client IRC peut egalement etre utiliser pour dialoger sur les reseaux MSN/yahoo etc en utilisant un compte bitlbee :
http://www.bitlbee.org/main.php/news.r.html

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans IRSSI à 23:19

Dimanche, 5 décembre 2010

Caanoo-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour Caanoo v1.1.1

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Voici une mise a jour de la version caanoo, avec en particulier :
- Le support du clavier USB pour ecrire ses programmes en basic
- Recentrage de l'ecran et resolution du probleme d'affichage sur les cotés
- Nettoyage des options inutiles comme le parametre pour l'overclock

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
caanoo-cap32-v1.1.1-bin.zip

Le code source :
caanoo-cap32-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 22:18

Mercredi, 24 novembre 2010

Caanoo-MSX: Emulateur MSX pour Caanoo v1.1.1

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

Quoi de neuf dans cette nouvelle version :
- USB keyboard support in menu & emulator
- Fix sound speed issue (UPeriod parameter in settings menu)
- Adjust max FPS when changing between PAL/NTSC mode
- Center Help screen
- Remove unused overclock cpu speed parameter

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
caanoo-msx-v1.1.1-bin.zip

Et les sources :
caanoo-msx-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans MSX à 21:46

Caanoo-Fcalc: Une calculatrice pour Caanoo v0.2

Bonjour à tous,

Voici un portage sur caanoo d'une petite calculatrice developpée pour la gp2x et la Wiz.
C'est une simple re-compilation du code ecrit par Flynn (merci à lui).

La version binaire :
caanoo-fcalc-v0.2-bin.zip

Le code source :
caanoo-fcalc-v0.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans FCalc à 21:44

Caanoo-Dropbear : Un client et server SSH pour Caanoo v0.52

Salut à tous,

Scachi a fait un portage sur la Wiz, et j'ai recompilé le code pour la caanoo. Cette archive contient le binaire 'scp' si bien qu'il vous est possible d'utiliser dropbear pour faire du transfert de fichiers via la commande scp. C'est ce que j'utilise pour transferer les binaires de mes homebrews, pour les tester sur la caanoo.

Attention, si vous souhaitez vous connecter sur votre caanoo en ssh, il ne faut pas oublier d'utiliser l'option -t, sinon le shell de login va tenter de relancer le menu de la caanoo et creer un conflit qui vous obligera a vous deconnecter. La commande suivante devrait fonctionner :

ssh root@caanoo_ip_address -t "/bin/sh"

Voici la version binaire :
caanoo-dropbear-0.52-bin.zip

Et le code source :
caanoo-dropbear-0.52-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Dropbear à 21:41

Caanoo-THOM: Emulateur de TO7-70 pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

Thom est un des meilleurs émulateurs de Thomson TO7 pour les systèmes MacOS, Windows et Unix.

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (voir http://www.sylvain-huet.com), puis Eric Botcazou (voir http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué ce projet et a ajouté plein de nouvelles fonctionnalités.

Si vous cherchez quelques bons jeux :
jeux pour to7-70

Voici la version binaire :
caanoo-thom-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
caanoo-thom-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans Thomson TO7x à 21:37

Caanoo-gpsp : Emulateur Gameboy advance pour la Caanoo v0.9.1

Bonjour à tous,

Je vous propose une mise à jour du très célèbre émulateur GameBoy Advance, je veux biensur parler de gPSP.

Changelog :
- Fix rom file selection menu (long filenames etc ...)
- Fix sound issue (makefile)

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
caanoo-gpsp-v0.9.1-bin.zip

Le code source :
caanoo-gpsp-v0.9.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans GBA à 21:06

Caanoo-HUGO: Un Emulateur PC Engine pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui ont manqué les épisodes précédents, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix. Caanoo-Hugo est un portage sur Caanoo de ma dernière version.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
caanoo-hugo-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-hugo-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans PC Engine à 21:02

Vendredi, 12 novembre 2010

Caanoo-SIM: Un émulateur SamCoupé pour la Caanoo (v1.1.0)

Bonjour à tous,

SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology. Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Caanoo-Sim est un portage sur Caanoo de la version que j'avais portée sur PSP et Gp2x.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Un grand merci à Nick666 pour les graphismes.

La version binaire :
caanoo-sim-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-sim-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(sites en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info, ou sur le site caanoo.forumactif.net

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 10:20

Caanoo-Pushover : PushOver pour Pandora v0.2

Salut à tous,

Pushover est un clone du jeu du même nom publié en 1992 par Ocean. Il contient les niveaux d'origine, et les graphismes sont très similaires.

Voir ici pour plus de détails.

Pushover a été écrit entre autre par Andreas Röver. J'ai quelque peu modifié la version v0.2 pour la faire tourner sur pandora.

Les sources sont fournis, et cette archive est distribuée sous une licence GNU v3.

La version binaire :
pushover-v0.2-pnd.zip

Le code source :
pushover-v0.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Pushover à 10:17

Caanoo-Pushover : PushOver pour Caanoo v0.2

Salut à tous,

Pushover est un clone du jeu du même nom publié en 1992 par Ocean. Il contient les niveaux d'origine, et les graphismes sont très similaires.

Voir ici pour plus de détails.

Pushover a été écrit entre autre par Andreas Röver. J'ai quelque peu modifié la version v0.2 pour la faire tourner sur la caanoo.

Les sources sont fournis, et cette archive est distribuée sous une licence GNU v3.

La version binaire :
pushover-v0.2-bin.zip

Le code source :
pushover-v0.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Pushover à 10:09

Dimanche, 31 octobre 2010

[PROLONGATIONS] MUSEOGAMES une histoire à rejouer

Bonjour à tous,

Pour ceux qui tout comme moi sont passionnés de vieux jeux vidéo, il vous reste une semaine pour visiter l'exposition temporaire "Muséo Games" au musée des Arts et Metiers à Paris.

*** PROLONGATION jusqu'en Mars 2011 ****

Toutes les informations se trouvent ici : http://museogames.com/

Pour quelques euros vous pourrez retrouver toutes les consoles et micro-ordinateurs depuis les années 1970 à nos jours. Une salle permet de jouer aux jeux mythiques comme Pac-man ou Pong ainsi qu'aux différents jeux ayants marqués ces trente dernière années. Toutes les consoles sont présentes, depuis l'Atari 2600 VCS en passant par le Vectrex, la colecovision ou des plus récentes comme la Neo-Geo.

A ne vraiment pas manquer !

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 20:04

Caanoo-Biniax2 : Biniax2 pour Caanoo v1.30

Salut à tous,

Voici un portage sur Pandora du jeu Biniax2 ecrit par Jordan Tuzsuzov. Voir ici pour plus de détails.

Version binaire :
caanoo-biniax2-v1.30-bin.zip

Le code source :
caanoo-biniax2-v1.30-src.zip

Le code source est fourni et cette archive est distribuée sous une licence zlib modifiée
(voir le fichier LICENSE.txt)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Biniax2 à 20:00

Caanoo-OpenTyrian : OpenTyrian porté sur Caanoo

Salut à tous,

OpenTyrian est un portage de la version DOS du jeu Tyrian. Jason Emery a généreusement donné aux développeurs de OpenTyrian une copie du code source de Tyrian 2.1. Ce code a ensuite été porté de Turbo Pascal au langage C et en utilisant la librairie SDL.

Voir http://code.google.com/p/opentyrian/ pour les détails.

Voici un portage sur Caanoo de la version Wiz.

La version binaire :
caanoo-tyrian-v1.1-bin.zip

Le code source :
caanoo-tyrian-v1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans OpenTyrian à 19:37

Vendredi, 29 octobre 2010

Caanoo-Ri-Li : Ri-Li v2.0.1 pour la Caanoo

Salut à tous,

Ri-li est un jeu d'arcarde qui vous permet de conduire un petit train de bois. L'objectif etant de recuperer les wagons de ce train, eparpillés un peu partout. Voir http://ri-li.sourceforge.net/ pour plus de détails.

Il a été écrit par Dominique Roux-Serret et les musiques sont de Maf464.

La version binaire :
ri-li-v2.0.1-bin.zip

Le code source :
ri-li-v2.0.1-src.zip

Ce jeu est distribué sous licence GNU license. Voir le fichier COPYING pour les détails.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Ri-Li à 13:44

Caanoo-Reminiscence : Clone de Flashback pour Caanoo v0.1.10

Salut à tous,

REminiscence est une réimplémentation du moteur utilisé par le jeu Flashback produit par
Delphine Software et sorti en 1992.

Il a été écrit par Gregory Montoir, voir here pour les détails.

Voici un portage sur Caanoo de REminiscence 0.1.9.

La version binaire :
reminiscence-v0.1.10-bin.zip

Le code source :
reminiscence-v0.1.10-src.zip

Vous aurez besoin des fichiers originaux du jeu flashback.
Vous devez recopier tout les fichiers du jeu
(FB_TXT.FNT, GLOBAL.FIB etc ..) dans
/reminiscence/DATA

Pour ceux qui auraient du mal a le trouver : http://dl.free.fr/mbKgRTQhr

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Reminiscence à 13:43

Mardi, 19 octobre 2010

Caanoo-GO: Jeu de GO pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU-Go est un célèbre jeu de GO en ligne de commande qui tourne sur de nombreux systemes comme MacOS X, Windows etc .. (voir GNU Go)

Caanoo-GO est un portage sur Caanoo de la version 3.6 de GNU-Go 3.6 a laquelle j'ai ajouté une interface graphique.

Je tiens a remercier Pharyon pour la belle photo qui m'a servi de fond d'ecran.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Pour ceux qui se demandent comment jouer ? Voici un bon site !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version binaire :
canoo-go-v1.1.0-bin.zip

Code source :
canoo-go-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 09:24

Dimanche, 17 octobre 2010

Caanoo-Write: Un éditeur de texte pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

Voici un éditeur de texte pour Caanoo. Il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

Les graphismes sont de Gruso (merci à lui). Cette version supporte l'ecran tactile , à la fois pour le clavier virtuel et pour les menus.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
caanoo-write-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-write-v1.1.0-src.zip

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 12:35

Mardi, 12 octobre 2010

Un nouveau developpeur pour la console Caanoo !

Salut à tous,

J'ai enfin reçu ma Caanoo hier soir ! J'ai été vraiment impressionné par cette console. Elle corrige tous les defauts que j'avais pu trouver à la Wiz et de mon point de vue c'est sans conteste la meilleure console portable "open source" du moment, autant du point de vue de la puissance, que de la taille et de l'ergonomie.

Bref j'ai le plaisir de rejoindre officiellement la scène Caanoo pour continuer mes portages et développements d'homebrew !

Pour plus d'infos sur wikipedia ou la page facebook de GPH.

Zx

Posté par zx-81 dans Caanoo à 20:05

Caanoo-Mancala: Jeu de Mancala v1.1.0 pour console Caanoo

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire litéralement "se déplacer". Caanoo-Mancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Cette version supporte l'ecran tactile et il existe un mode pour jouer à deux.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
caanoo-mancala-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-mancala-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Mancala à 19:53

Lundi, 11 octobre 2010

zx81 : sortie video composite par Buzz !

Salut a tous;

Mon ami Buzz a gentiment bricolé mon vieux zx81 pour remplacer la sortie video modulée super moche en sortie video composite beaucoup plus agréable pour les yeux.

Merci Buzz !

Si vous souhaitez faire de même avec votre vieux zx81 voici un bon site pour savoir comment procéder :

zx81 output modification by Buzz !

Zx

Posté par zx-81 dans Bons coins du net à 20:44

Dimanche, 10 octobre 2010

Caanoo Chess: Un jeu d'Echecs pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

Caanoo Chess est basé sur la version 5.07 de GNU Chess pour la partie IA. Caanoo Chess est un portage sur Caanoo de ma version Wiz.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
caanoo-chess-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-chess-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 11:20

Mercredi, 6 octobre 2010

Caanoo-7800: Emulateur Atari 7800 pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateur de console Atari 7800 pour Windows.
Il a été écrit par Greg Stanton, voir Greg's site pour plus de détails.

Voici un portage sur Caanoo de ma version Wiz. Merci a zLouD pour ses tests sur sa caanoo.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
caanoo-a7800-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-a7800-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 23:45

Lundi, 4 octobre 2010

Caanoo-TI92: Une calculatrice TI-92 pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

XTiger est un émulateur de calculatrice Texas Instrument TI-92 qui tourne sous unix (X Window).
Il a été écrit à l'origine par Jonas Minnberg. Misha Nasledov a ensuite repris ce projet
et l'a distribué sous licence GPL.

Ceci est un portage sur Caanoo de ma version Wiz. Cette version supporte l'ecran tactile à la fois pour le clavier virtuel et pour les menus.

Je remercie Alekmaul et zLouD pour leur aide dans le test de cet émulateur de calculatrice !

Les sites suivants proposent pas mal d'informations et de petites choses utiles :
http://www.ticalc.org, et le site web de texas instruments http://education.ti.com

Voici un manuel au format PDF de la calculatrice TI-92 :
TI 92+ manual

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
caanoo-ti92-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-ti92-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans TI 92 à 23:07

Dimanche, 3 octobre 2010

Caanoo-a2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici un portage sur console Caanoo de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la Wiz.

Je n'ai pas de Caanoo et je tiens à remercier Pedro De quintana pour son aide dans le test de cet emulateur sur sa console !

La version binaire :
caanoo-a2600-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-a2600-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 18:27

Caanoo-MSX: Emulateur MSX pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

Voici un portage sur console Caanoo de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la Wiz.

Je n'ai pas de Caanoo et je tiens à remercier Pedro De quintana pour son aide dans le test de cet emulateur sur sa console !

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
caanoo-msx-v1.1.0-bin.zip

Et les sources :

caanoo-msx-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans MSX à 11:51

Jeudi, 30 septembre 2010

Caanoo-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Voici une mise a jour du portage sur console Caanoo de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la Wiz.

Je n'ai pas de Caanoo et je tiens à remercier Pedro De quintana pour son aide dans le test de cet emulateur sur sa console !

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
caanoo-cap32-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-cap32-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 11:50

Mardi, 28 septembre 2010

Caanoo-Colem: Emulateur Colecovision pour Caanoo v1.1.0

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.

Caanoo-Colem est un portage sur Caanoo de ma version Wiz de ColEm.

Je n'ai pas de Caanoo et je tiens à remercier Pedro De quintana pour son aide dans le test de cet emulateur sur sa console !

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
caanoo-colem-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
caanoo-colem-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:19

Dimanche, 29 août 2010

Pandora-Simutrans : Jeu de simulation de transport pour pandora

Salut à tous,

Simutrans est un jeu de simulation qui fonctionne sur de nombreux systemes tels que Linux et windows.

L'objectif dans "Simutrans" c'est de construire le reseau de transport dont vous avez toujours revé, afin par exemple de connecter de facon efficace les villes eloignées etc ...

Je vous invite a consulter le site http://www.simutrans.com/ pour de plus amples informations.

La version binaire PND :
simutrans-102.2.2.pnd

Le code source :
simutrans-v102.2.2-src.zip

Ce jeu est distribué sous licence "artistique" Voir les fichiers doc pour les détails.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Simutrans à 16:35

Samedi, 21 août 2010

Pandora-UQM : The Ur-Quan Masters sur pandora

Salut à tous,

"The Ur-Quan Masters" appelé parfois UQM est un portage de "Star Control II" effectué a partir des sources de 3DO données à la communauté par Toys For Bob en Aout 2002.

Apres quelques petites modifications mineures, je vous propose le partage sur pandora de la version v0.6.2
(je n'ai pas pris les sources de la version gp2x, car je suis tombé par hasard sur cette version qu'apres avoir effecté mon portage sur pandora ...)

Le mapping des touches est celui d'origine, mais vous pouver le changer en modifiant le fichier keys.cfg dans le repertoire pandora/appdata/..../keys.cfg.

Le mode multi-joueur en réseau semble également fonctionner correctement.

La version binaire PND :
pandora-uqm-v0.6.2.pnd

Le code source :
pandora-uqm-v0.6.2-src.zip

Ce jeu est distribué sous licence GNU license. Voir le fichier COPYING pour les détails.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans The Ur-Quan Masters à 14:08

Jeudi, 19 août 2010

Pandora-Xpilot : Jeu de combat spatial en ligne sur Pandora

Salut à tous,

X-Pilot est un jeu très célèbre de combat spatial en ligne. La première version date de 1991 (le bon vieux temps). Pour plus d'infos voir le site officiel http://www.xpilot.org/.

Apres quelques changements mineurs, et surtout une journee passée a traquer un bug dans le tracé des polygones, je suis heureux de vous annoncer le portage sur pandora de la version v4.7.3 de X-Pilot NG.

J'ai laissé le mapping des touches d'origines, mais évidemment il est toujours possible de le changer en utilisant un fichier xmodmap.

Un server x-pilot-ng server est egalement inclus, si vous voulez jouer en LAN ou tout seul. Sinon biensur il y a la possibilité de se connecter directement aux serveurs public sur internet.

Au démarrage du jeu, il vous sera proposé de lancer le server, et la première fois il vous faudra donner votre pseudo de joueur. Pour passer en mode plein écran, il suffit d'utiliser "Alt+Space -> Fullscreen" une fois le jeu démarre.

La version binaire pnd :
xpilot-ng-4.7.3.pnd

Le code source :
xpilot-ng-v4.7.3-src.zip

Ce jeu est distribué sous licence GNU license. Voir le fichier COPYING pour les détails.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans X-Pilot à 01:21

Mardi, 17 août 2010

Pandora-Ri-Li : Ri-Li v2.0.1 pour la pandora

Salut à tous,

Ri-li est un jeu d'arcarde qui vous permet de conduire un petit train de bois. L'objectif etant de recuperer les wagons de ce train, eparpillés un peu partout. Voir http://ri-li.sourceforge.net/ pour plus de détails.

Il a été écrit par Dominique Roux-Serret et les musiques sont de Maf464.

La version PND :
ri-li-v2.0.1.pnd

Le code source :
pandora-ri-li-v2.0.1-src.zip

Ce jeu est distribué sous licence GNU license. Voir le fichier COPYING pour les détails.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Ri-Li à 23:36

Pandora-OpenSonic : Clone de Sonic v1.3 pour pandora

Salut à tous,

OpenSonic est un jeu open-source basé sur le jeu "Sonic the Hedgehog universe". Il y ajoute un mode collaboratif avec trois personnages differents. Voir http://opensnc.sourceforge.net/home/index.php les infos.

Grace à Hitnrun qui a porté allegro sur pandora, j'ai finalement réussi en modifiant un peu le code à faire tourner opensonic sur la console pandora.

Version PND :
opensonic-v1.3.1.pnd

Le code source :
opensonic-v1.3.1-src.zip

Ce jeu est distribué sous licence GNU license. Voir le fichier COPYING pour les détails.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans OpenSonic à 23:32

Jeudi, 12 août 2010

Pandora-Exult: Ultima VII game engine v1.4 pour Pandora

Salut à tous,

Exult est un célèbre moteur pour les jeux de la série Ultima 7 !
Voir sur ce site pour les détails http://exult.sourceforge.net/.

Voici donc un portage pour la console pandora.

La version PND :
exult-1.4.pnd

Vous serez invité à copier manuellement les fichiers originaux (non fourni) des jeux Ultima VII apres le premier lancement (voir le fichier README.pandora pour les details)
(Ultima VII est sur abandonia.com ...)

Le code source :
pandora-exult-v1.4-src.zip

Ce jeu est distribué sous licence GNU license. Voir le fichier COPYING pour les détails.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Exult à 03:13

Mardi, 10 août 2010

Pandora-ACM : Un simulateur de vol multi-joueurs pour Pandora v0.5

Salut à tous,

"ACM Simulation Engine" un simulateur de vol orienté combat réseau, développé par Riley Rainey il y a bien longtemps pour les plateformes Unix/SunOS.

Je vous propose un poratage sur pandora d'une version que j'avais modifiée il y a une dizaine d'années pour le faire tourner sous linux et apporter quelques améliorations.

N'ayant pas deux pandoras, cette version a été testée avec un client tournant sous linux sur le meme reseau local.

Ma version linux est egalement disponible, si vous souhaitez vous amuser en mode multi-joueur entre un client pandora et un client linux PC.

Une version au format PND :
pandora-acm-v5.0-pnd.zip

Le code source :
pandora-acm-v5.0-src.zip

La version linux :
linux-acm-v5.0.tar.bz2

Ce jeu est distribué sous licence GNU license. Voir le fichier COPYING pour les détails.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans ACM à 22:42

Lundi, 9 août 2010

Wiz-FishFillets : Fish Fillets Next Generation pour Wiz

Salut à tous,

Fish Fillets Next Generation est un jeu de type "puzzle" ecrit par Ivo Danihelka. L'objectif est toujours le meme sur les 70 niveaux du jeu, il s'agit de trouver la sortie ...

Pour plus de details je vous invite a visiter : http://fillets.sourceforge.net/.

Voici un portage sur Wiz de ce jeu excellent pour les neurones,

Une version au format binaire :
fishfillets-0.9.3-bin.zip

Le code source :
fishfillets-0.9.3-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Fish Fillets à 23:32

Pandora-FishFillets : Fish Fillets Next Generation pour pandora

Salut à tous,

Fish Fillets Next Generation est un jeu de type "puzzle" ecrit par Ivo Danihelka. L'objectif est toujours le meme sur les 70 niveaux du jeu, il s'agit de trouver la sortie ...

Pour plus de details je vous invite a visiter : http://fillets.sourceforge.net/.

Voici un portage sur pandora de ce jeu excellent pour les neurones,

Une version au format PND :
fishfillets-0.9.3.pnd

Le code source :
fishfillets-0.9.3-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Fish Fillets à 14:16

Mercredi, 4 août 2010

Pandora-Atari : Emulateur Atari 800/130/5200 pour Pandora v1.1.0

Bonjour à tous,

Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

Pandora-Atari est un portage sur Pandora de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur
Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version PND :
pandora-atari-v1.1.0-pnd.zip

Le code source :
pandora-atari-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 23:00

Lundi, 26 juillet 2010

Fbreader : Free E-Book Reader pour Pandora

Salut à tous,

Voici une archive PND du lecteur de livres electroniques "FBReader".
Voir ici pour plus d'infos.

Cet une version binaire patchée de fbreader disponible sur
http://www.angstrom-distribution.org (aucun merite de ma part, si ce n'est la mise en paquet au format PND).

La version PND :
fbreader-0.12.10-pnd.zip

Bonne lecture,

Zx.

Si vous voulez discuter de cette application vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans FBReader à 21:52

Samedi, 24 juillet 2010

Pandora-TI99: Un emulateur TI99 pour Pandora v1.1.0

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/)

Voici un portage sur Pandora de ma version Wiz.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/

Vous trouverez quelques cartouches ici :
here

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
pandora-ti99-v1.1.0-pnd.zip

Le code source :
pandora-ti99-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans TI 99 à 14:23

Dimanche, 18 juillet 2010

Pandora-Biniax2 : Biniax2 pour Pandora v1.30

Salut à tous,

Voici un portage sur Pandora du jeu Biniax2 ecrit par Jordan Tuzsuzov. Voir ici pour plus de détails.

Version PND :
pandora-biniax2-v1.30-pnd.zip

Code source :
pandora-biniax2-v1.30-src.zip

Le code source est fourni et cette archive est distribuée sous une licence zlib modifiée
(voir le fichier LICENSE.txt)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Biniax2 à 21:48

Pandora-BlockRage : Block Rage pour Pandora v0.2.3

Salut à tous,

Pour un portage sur Pandora du jeu Block Rage ecrit par Jiri Svoboda.
Voir ici pour les details.

Version PND :
pandora-blockrage-v0.2.3-pnd.zip

Code source :
pandora-blockrage-v0.2.3-src.zip

Le code source est fourni et cette archive est distribuée sous licence GNU v2.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Block Rage à 21:46

Dingux-Tombstone : Tombstone city pour Dingux v1.0

Salut à tous,

Tombstone city est un jeu développé en 1981 par Texas Instrusment pour le TI99/A4.
(voir http://www.videogamehouse.net/tombstone.html).

Mon ami Buzz a developpé sa propre version de ce jeu, pour linux, windows mais aussi pour la console nintendo DS.
Il y a quelques jours il a remplacé l'utilisation de la librairie Allegro par la SDL :

Le site de Buzz

Apres avoir apporté quelques modifications en particulier pour coller a la taille de l'ecran et prendre en compte les touches specifiques, je vous propose ce portage :

Binary version :
dingux-tombstone-v1.0-bin.zip

Source code :
dingux-tombstone-v1.0-src.zip

Le code source est fourni et cette archive est distribuée sous licence GNU v2.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Tombstone à 16:11

Samedi, 17 juillet 2010

Pandora-Tombstone : Tombstone city pour Pandora v1.0

Salut à tous,

Tombstone city est un jeu développé en 1981 par Texas Instrusment pour le TI99/A4.
(voir http://www.videogamehouse.net/tombstone.html).

Mon ami Buzz a developpé sa propre version de ce jeu, pour linux, windows mais aussi pour la console nintendo DS.
Il y a quelques jours il a remplacé l'utilisation de la librairie Allegro par la SDL :

Le site de Buzz

Apres avoir apporté quelques modifications en particulier pour coller a la taille de l'ecran de la pandora et prendre en compte les touches specifiques, je vous propose ce portage :

Version PND :
pandora-tombstone-v1.0-pnd.zip

Code source :
pandora-tombstone-v1.0-src.zip

Le code source est fourni et cette archive est distribuée sous licence GNU v2.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Tombstone à 18:42

Jeudi, 15 juillet 2010

Pandora-OpenTyrian : OpenTyrian porté sur Pandora v1.1 [maj]

Salut à tous,

OpenTyrian est un portage de la version DOS du jeu Tyrian. Jason Emery a généreusement donné aux développeurs de OpenTyrian une copie du code source de Tyrian 2.1. Ce code a ensuite été porté de Turbo Pascal au langage C et en utilisant la librairie SDL.

Voir http://code.google.com/p/opentyrian/ pour les détails.

Voici un portage sur Pandora de la version Wiz.

Version PND :
opentyrian-v1.1-pnd.zip

Code source :
opentyrian-v1.1-src.zip

Les fichiers de Tyrian 21 sont presents dans le pack PND. Voir le fichier license.doc pour les details sur son utilisation.

** maj ** je viens d'ajouter un nouveau mode "render max" en version v1.1

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans OpenTyrian à 11:59

Pandora-Reminiscence : Clone de Flashback pour Pandora v0.1.10

Salut à tous,

REminiscence est une réimplémentation du moteur utilisé par le jeu Flashback produit par
Delphine Software et sorti en 1992.

Il a été écrit par Gregory Montoir, voir here pour les détails.

Voici un portage sur pandora de REminiscence 0.1.9.

Version PND :
reminiscence-v0.1.10-pnd.zip

Code source :
reminiscence-v0.1.10-src.zip

Vous aurez besoin des fichiers originaux du jeu flashback.
Apres le premier lancement du jeu, REminiscence va creer un repertoire

/pandora/appdata/reminiscence.

Vous devez recopier tout les fichiers du jeu
(FB_TXT.FNT, GLOBAL.FIB etc ..) dans
/pandora/appdata/reminiscence/DATA

Au prochain demarrage du jeu tout devrait alors se passer correctement,

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Reminiscence à 11:54

Pandora-Lopan : Mahjong pour Pandora v10

Salut à tous,

Voici un portage sur Pandora du jeu de Mahjong ecrit par Dave Ashley
Voir here pour les détails

Version PND :
pandora-lopan-v1.0-pnd.zip

Code source :
pandora-lopan-v1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Lopan à 11:48

Lundi, 12 juillet 2010

Pandora-TWorld: Tile World pour Pandora v1.3

Salut à tous,

Tile World est un émulateur du jeu "Chip's Challenge". "Chip's Challenge" a été écrit au départ pour l'Atari Lynx par Chuck Sommerville. Il a ensuite été porté sur MS Windows par Microsoft.

Voir ici pour plus d'infos tworld.

Voici un portage sur pandora de la derniere version v1.3. Le fichier chips.dat ne fait pas partie de cette archive car il est protégé et ne peut pas etre distribué librement.

Voici une version PND :
pandora-tworld-v1.3-pnd.zip

Et le code source :
pandora-tworld-v1.3-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Tworld à 23:31

Dimanche, 11 juillet 2010

Pandora-7800: Un Emulateur Atari 7800 pour Pandora v1.1.0

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateur de console Atari 7800 pour Windows.
Il a été écrit par Greg Stanton, voir Greg's site pour plus de détails.

Pandora-7800 est un portage sur Pandora de ma dernière version pour PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version PND :
pandora-7800-v1.1.0-pnd.zip

Code source :
pandora-7800-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 21:56

Jeudi, 1 juillet 2010

Pandora-2600: Un émulateur de console Atari 2600 v1.1.0 pour Pandora

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

Pandora-2600 est un portage sur Pandora de ma précédente version GP2X-Wiz.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

PND version :
pandora-2600-v1.1.0-pnd.zip

Code source :
pandora-2600-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 23:07

Pandora-TI92: Une calculatrice TI-92 v1.1.1 [MAJ]

Bonjour à tous,

XTiger est un émulateur de calculatrice Texas Instrument TI-92 qui tourne sous unix (X Window).
Il a été écrit à l'origine par Jonas Minnberg. Misha Nasledov a ensuite repris ce projet
et l'a distribué sous licence GPL.

Les sites suivants proposent pas mal d'informations et de petites choses utiles :
http://www.ticalc.org, et le site web de texas instruments http://education.ti.com

Voici un manuel au format PDF de la calculatrice TI-92 :
TI 92+ manual

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt
pour plus d'informations.

**** MAJ **** Certaines touches SHIFT de la pandora ne fonctionnent pas dans la version v1.1.0

Voici la version binaire :
pandora-ti92-v1.1.1-pnd.zip

Et le code source :
pandora-ti92-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans TI 92 à 16:25

Mercredi, 30 juin 2010

Pandora-Colem: Un émulateur Colecovision pour Pandora v1.1.0

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.

Pandora-Colem est un portage sur Pandora de ma version Wiz de ColEm.

Voici la version PND :
pandora-colem-v1.1.0-pnd.zip

Et le code source :
pandora-colem-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 12:54

Lundi, 28 juin 2010

Wiz-Sim : Un émulateur SamCoupé pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology. Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Wiz-Sim est un portage sur Wiz de la version que j'avais portée sur PSP et Gp2x.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Version binaire :
wizsim-v1.1.0-bin.zip

Code source :
wizsim-v1.1.0-src.zip

Un grand merci à Nick666 pour les graphismes.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 18:31

Pandora-HUGO: Un Emulateur PC Engine pour Pandora v1.1.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui ont manqué les épisodes précédents, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix. Pandora-Hugo est un portage sur Pandora de ma dernière version pour Dingoo/Dingux.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version binaire (PND) :
pandora-hugo-v1.1.0-bin.zip

Code source :
pandora-hugo-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans PC Engine à 16:18

Dimanche, 27 juin 2010

Pandora-CAP32: Un émulateur Amstrad CPC pour Pandora v1.1.0

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Voici un portage sur console Pandora de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la Gp2x-Wiz.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Une version binaire :
pandora-cap32-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
pandora-cap32-v1.1.0-src.zip

Le changelog en anglais comparé a la version classique de Caprice32 :
- Cheat support !
- Memory monitoring engine to find your own cheat code !
- Text editor to modify the global cheat.txt file
- Text editor to write your own comments on games
- Display first comment line while browsing game files
- CPC Disk explorer
- Auto disk startup support
- Save state in gzip format
- Screen size / Fit mode optimized for Pandora
- Pandora Keyboard support
- Save directories for snap and disk image on exit
- etc, etc ...

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 17:37

Samedi, 26 juin 2010

Pandora-MSX: Emulateur MSX pour Pandora v1.1.0

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

Voici un portage sur console Pandora de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la Wiz.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

La version binaire :
pandora-msx-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
pandora-msx-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans MSX à 22:38

Samedi, 19 juin 2010

Pandora-X48: Un émulateur de calculatrice HP48 v1.0.1

Salut à tous,

X48 est un émulateur de calculatrice HP48 GX qui fonctionne sous unix. Il a été écrit par Eddie C. Dost en C il y a bien longtemps.

Je vous propose ce portage pour console pandora. L'interface a ete modifiée pour coller davantage a la taille de l'ecran de la Pandora.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Pandora X48 v1.0.0 binary version only

Pandora X48 v1.0.0 sources

La documentation de la HP48 documentation est ici : user guide

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans HP 48 à 00:24

Lundi, 14 juin 2010

Un nouveau developpeur pour la console Pandora !

Salut à tous,

Grace à Craig du site http://open-pandora.org/ qui m'a gentiment offert et envoyé une console Pandora, je suis heureux de vous annoncer que je vais rejoindre la scène Open Pandora.

Cette console est la meilleure console portable qu'il m'a été donné de voir !

Elle est super jolie avec son coté old-school, un petit clavier, un écran tactile, des joysticks, des pads analogiques, ainsi que du wifi ! Toute cette grosse artillerie tourne sur le meilleur système d'exploitation, je parle évidemment de linux (Ångström). Le rêve devient enfin réalité !

Merci encore Craig,

Zx

Posté par zx-81 dans Pandora à 22:54

Samedi, 17 avril 2010

Dingux-Chess : Un jeu d'echecs pour Dingux v1.1.2

Bonjour à tous,

Dingux Chess est basé sur la version 5.07 de GNU Chess pour la partie IA. Dingux Chess est un portage sur Dingoo de ma version Gp2X-Wiz.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration de la selection des themes/skins (voir le README)
- Nouveaux themes/skin pour les pieces du jeu d'echecs (Merci NinJato)

Voici la version binaire :
dingux-gchess-v1.1.2-bin.zip

Et le code source :
dingux-gchess-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 10:49

Dimanche, 21 février 2010

Wiz-GO: Jeu de GO pour Wiz v1.2.0

Bonjour à tous,

GNU-Go est un célèbre jeu de GO en ligne de commande qui tourne sur de nombreux systemes comme MacOS X, Windows etc .. (voir GNU Go)

Wiz-GO est un portage sur GP2X-Wiz de la version 3.6 de GNU-Go 3.6 a laquelle j'ai ajouté une interface graphique.

Je tiens a remercier Pharyon pour la belle photo qui m'a servi de fond d'ecran.

Quoi de neuf dans cette release ?

- Support de l'écran tactile !
- Ajout de l'option pour changer de skins
  (vous pouvez d'ailleurs faire les votre en vous inspirant de celui par defaut)
- De nombreux skins originaux dessinés par NinJato !

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Pour ceux qui se demandent comment jouer ? Voici un bon site !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
wizgo-v1.2.0-bin.zip

Le code source :
wizgo-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 11:54

Mercredi, 17 février 2010

Dingux-GO: Jeu de GO pour Dingux v1.2.0 (skins)

Bonjour à tous,

GNU-Go est un célèbre jeu de GO en ligne de commande qui tourne sur de nombreux systemes comme MacOS X, Windows etc .. (voir GNU Go)

Dingux-GO est un portage sur Dingoo/Dingux de la version 3.6 de GNU-Go 3.6 a laquelle j'ai ajouté une interface graphique.

Je tiens a remercier Pharyon pour la belle photo qui m'a servi de fond d'ecran.

Quoi de neuf dans cette release ?

- Ajout de l'option pour changer de skins
  (vous pouvez d'ailleurs faire les votre en vous inspirant de celui par defaut)
- De nombreux skins originaux dessinés par NinJato !

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Pour ceux qui se demandent comment jouer ? Voici un bon site !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
dingux-go-v1.2.0-bin.zip

Le code source :
dingux-go-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 20:13

Dimanche, 14 février 2010

Dingux-THOM: Emulateur de TO7-70 pour Dingoo v1.1.0

Bonjour à tous,

Thom est un des meilleurs émulateurs de Thomson TO7 pour les systèmes MacOS, Windows et Unix.

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (voir http://www.sylvain-huet.com), puis Eric Botcazou (voir http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué ce projet et a ajouté plein de nouvelles fonctionnalités.

Si vous cherchez quelques bons jeux :
jeux pour to7-70

Voici une version binaire :
dingux-thom-v1.1.0-bin.zip

Voici le code source :
dingux-thom-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 23:19

Wiz-THOM: Emulateur de TO7-70 pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

Thom est un des meilleurs émulateurs de Thomson TO7 pour les systèmes MacOS, Windows et Unix.

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (voir http://www.sylvain-huet.com), puis Eric Botcazou (voir http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué ce projet et a ajouté pleins de nouvelles fonctionnalités.

Si vous cherchez quelques bons jeux :
jeux pour to7-70

Voici une version binaire :
wizthom-v1.1.0-bin.zip

Voici le code source :
wizthom-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 16:37

Mercredi, 10 février 2010

Dingux-Int: Emulateur Intellivision pour Dingoo v1.0.0

Bonjour à tous,

Jzintv est un émulateur de console Intellivision videogame écrit par Joe Zbiciak, et qui fonctionne sous différents systèmes comme Linux, Unix, Windows et MacOS.
Voir le site officiel de jzintv pour plus de détails.

Voici un portage sur Dingoo/Dingux de la version 20051204 que j'avais précédemment portée sur Gp2x, Wiz et PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
dingux-int-v1.0.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-int-v1.0.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Intellivision à 21:58

Dimanche, 7 février 2010

Wiz-Int: Emulateur Intellivision pour Wiz v1.0.0

Bonjour à tous,

Jzintv est un émulateur de console Intellivision videogame écrit par Joe Zbiciak, et qui fonctionne sous différents systèmes comme Linux, Unix, Windows et MacOS.
Voir le site officiel de jzintv pour plus de détails.

Voici un portage sur Wiz de la version 20051204 que j'avais précédemment portée sur Gp2x et PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
wizint-v1.0.0-bin.zip

Et les sources :
wizint-v1.0.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Intellivision à 13:13

Mercredi, 27 janvier 2010

Wiz Chess: Un jeu d'Echecs pour Wiz v1.2.0

Bonjour à tous,

Wiz Chess est basé sur la version 5.07 de GNU Chess pour la partie IA. Wiz Chess est un portage sur Wiz de la version GP2X-F100.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Support de l'écran tactile !
- Ajout d'un menu de selection de theme (voir le README)
- Ajout de différents themes dessinés par Ninjato
- Bug fix (corruption mémoire)

Voici la version binaire :
wizchess-v1.2.0-bin.zip

Et voici le code source :
wizchess-v1.2.0-src.zip

** UPDATE ** voici un theme pour le mode deux joueurs dessiné par NinJato

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 22:34

Dimanche, 24 janvier 2010

Dingux-Chess : Un jeu d'echecs pour Dingux v1.1.1

Bonjour à tous,

Dingux Chess est basé sur la version 5.07 de GNU Chess pour la partie IA. Dingux Chess est un portage sur Dingoo de ma version Gp2X-Wiz.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout d'un menu de selection des themes/skins (voir le README)
- Ajout d'une selection de skin pour les pieces du jeu d'echecs (Merci NinJato)
- Bug fix (corruption memoire)

Voici la version binaire :
dingux-gchess-v1.1.1-bin.zip

Et le code source :
dingux-gchess-v1.1.1-src.zip

** UPDATE ** : Voici un nouveau pack de skins par NinJato skin set

** UPDATE ** voici un theme pour le mode deux joueurs dessiné par NinJato

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 22:00

Vendredi, 1 janvier 2010

Bonne année 2010 !

Je vous souhaite à tous bonheur, santé et prospérité pour cette nouvelle année 2010 !

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 01:28

Vendredi, 25 décembre 2009

Joyeux Noel !

Joyeux Noel à tous, en espérant que le pére Noel ne vous a pas oublié

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 11:32

Samedi, 7 novembre 2009

PSPMancala: Jeu de Mancala pour la PSP v1.1.0

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire littéralement "se déplacer".

PSPMancala inclut deux variantes les plus connues qui portent le nom d'Awelé (Awari en anglais) et Mancala, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Correction d'un bug dans le moteur d'IA (il doit maintenant etre beaucoup plus difficile a battre).
- Nouveaux graphismes et nouvelles icones
- Ajout d'une musique dans l'EBOOT
  (voir Nouvel album "Phenom" de NeXuS)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspmancala-v1.1.0-bin.zip

pspmancala-v1.1.0-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

Posté par zx-81 dans Mancala à 21:16

Lundi, 2 novembre 2009

GP2X-Mancala: Jeu de Mancala v1.1.1 pour console GP2X

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire litéralement "se déplacer".
Dingux-Mancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
gp2xmancala-v1.1.1-bin.zip

Le code source :
gp2xmancala-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Mancala à 22:59

Wiz-Mancala: Jeu de Mancala v1.1.1 pour console Wiz

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire litéralement "se déplacer".
Dingux-Mancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Cette version supporte l'ecran tactile de la Wiz, et il existe un mode pour jouer à deux.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

** MAJ : la version precedente etait bugge en mode Human vs Human **

Une version binaire :
wizmancala-v1.1.2-bin.zip

Le code source :
wizmancala-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Mancala à 21:53

Dimanche, 1 novembre 2009

Dingux-Mancala: Jeu de Mancala v1.1.0 pour console Dingoo/Dingux

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire litéralement "se déplacer".
Dingux-Mancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Dans la version 1.1.0 le moteur IA est buggé, voici une version qui fonctionne correctement (v1.1.2)

Une version binaire :
dingux-mancala-v1.1.2-bin.zip

Le code source :
dingux-mancala-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Pour ceux qui n'auraient pas encore installé dingux sur leur dingoo voici un tres bon tutoriel sur gueux-forum

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Mancala à 20:16

Samedi, 31 octobre 2009

Dingux-TI99: Un emulateur TI99 pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/)

Voici un portage sur Dingoo/Dingux de ma version Wiz.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/

Vous trouverez quelques cartouches ici :
here

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version binaire :
dingux-ti99-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
dingux-ti99-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Pour ceux qui n'auraient pas encore installé dingux sur leur dingoo voici un tres bon tutoriel sur gueux-forum

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans TI 99 à 21:17

Vendredi, 30 octobre 2009

Dingux-Atari : Emulateur Atari 800/130/5200 pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

Dingux-Atari est un portage sur Dingoo/Dingux de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
dingux-atari-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
dingux-xatari-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici (site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 22:12

Mardi, 27 octobre 2009

Dingux-HUGO: Un Emulateur PC Engine pour Dingux v1.1.1

Bonjour à tous,

Pour ceux qui ont manqué les épisodes précédents, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix. Dingux-Hugo est un portage sur Dingoo/Dingux de ma dernière version pour PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Bug fix dans la gestion des modes d'ecran non standard de certains jeux comme R-Type
- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'une option pour choisir quelle touche (A ou B) doit etre utilisée pour l'auto-fire
- Support des CDs (sans le son) au format HCD et ISO (voir le README)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

MAJ: Voici une version v1.1.2 avec quelques bug fix pour certains jeux :

La version binaire :
dingux-hugo-v1.1.2-bin.zip

Le code source :
dingux-hugo-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans PC Engine à 21:52

Dimanche, 25 octobre 2009

Dingux-GO: Jeu de GO pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU-Go est un célèbre jeu de GO en ligne de commande qui tourne sur de nombreux systemes comme MacOS X, Windows etc .. (voir GNU Go)

Dingux-GO est un portage sur Dingoo/Dingux de la version 3.6 de GNU-Go 3.6 a laquelle j'ai ajouté une interface graphique.

Je tiens a remercier Pharyon pour la belle photo qui m'a servi de fond d'ecran.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Pour ceux qui se demandent comment jouer ? Voici un bon site !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
dingux-go-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
dingux-go-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 22:56

GP2X-GO: Jeu de GO pour GP2X v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU-Go est un célèbre jeu de GO en ligne de commande qui tourne sur de nombreux systemes comme MacOS X, Windows etc .. (voir GNU Go)

GP2X-GO est un portage sur GP2X-F100 de la version 3.6 de GNU-Go 3.6 a laquelle j'ai ajouté une interface graphique.

Je tiens a remercier Pharyon pour la belle photo qui m'a servi de fond d'ecran.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Pour ceux qui se demandent comment jouer ? Voici un bon site !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
gp2xgo-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
gp2xgo-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 21:33

Wiz-GO: Jeu de GO pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU-Go est un célèbre jeu de GO en ligne de commande qui tourne sur de nombreux systemes comme MacOS X, Windows etc .. (voir GNU Go)

Wiz-GO est un portage sur GP2X-Wiz de la version 3.6 de GNU-Go 3.6 a laquelle j'ai ajouté une interface graphique.

Je tiens a remercier Pharyon pour la belle photo qui m'a servi de fond d'ecran.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Pour ceux qui se demandent comment jouer ? Voici un bon site !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
wizgo-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
wizgo-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 19:15

Samedi, 24 octobre 2009

Dingux-7800: Un Emulateur Atari 7800 pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateur de console Atari 7800 pour Windows.
Il a été écrit par Greg Stanton, voir Greg's site pour plus de détails.

Dingux-7800 est un portage sur Dingoo/Dingux de ma dernière version pour PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
dingux-7800-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
dingux-7800-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 22:40

Jeudi, 22 octobre 2009

Dingux-HUGO: Un Emulateur PC Engine pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix. Dingux-Hugo est un portage sur Dingoo/Dingux de ma dernière version pour PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
dingux-hugo-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
dingux-hugo-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans PC Engine à 22:38

Dimanche, 18 octobre 2009

Dingux-Write: Un éditeur de texte pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

Voici une premiere version de Dingux-Write, un éditeur de texte pour Dingoo sous Dingux. Il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

Les graphismes sont de Gruso (merci à lui). Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
dingux-write-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-write-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 17:53

Dingux-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

Dingux-2600 est un portage sur Dingoo/Dingux de ma précédente version GP2X-Wiz.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

La version binaire :
dingux-2600-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-2600-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 10:28

Dingux-MSX: Emulateur MSX pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

Voici un portage sur console Wiz de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

La version binaire :
dingux-msx-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
dingux-msx-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans MSX à 01:03

Dingux-TI92: Une calculatrice TI-92 pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

XTiger est un émulateur de calculatrice Texas Instrument TI-92 qui tourne sous unix (X Window).
Il a été écrit à l'origine par Jonas Minnberg. Misha Nasledov a ensuite repris ce projet
et l'a distribué sous licence GPL.

Les sites suivants proposent pas mal d'informations et de petites choses utiles :
http://www.ticalc.org, et le site web de texas instruments http://education.ti.com

Voici un manuel au format PDF de la calculatrice TI-92 :
TI 92+ manual

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt
pour plus d'informations.

Voici la version binaire :
dingux-ti92-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-ti92-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans TI 92 à 00:06

Samedi, 17 octobre 2009

Dingux-Chess : Un jeu d'echecs pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

Dingux Chess est basé sur la version 5.07 de GNU Chess pour la partie IA. Dingux Chess est un portage sur Dingoo de ma version Gp2X-Wiz.

Voici la version binaire :
dingux-gchess-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-gchess-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 13:15

Dingux-CAP32: Un émulateur Amstrad CPC pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Voici un portage sur console Dingoo / Dingux de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la Gp2x-Wiz.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Une version binaire utilisable avec dmenu :
dingux-cap32-v1.1.2-bin.zip

Le code source :
dingux-cap32-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 01:46

Mercredi, 14 octobre 2009

Dingux-Colem: Un émulateur Colecovision sous Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.

Dingux-Colem est un portage sur Dingoo/Dingux de ma version Wiz de ColEm.

Quoi de special dans cette version ?

- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé.
Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires.
- Les dates des fichiers de sauvegarde sont maintenant affiché dans l'emulateur
- Les fichiers de sauvegarde utilisent la compression gzip (avec l'extention STZ).
  C'est donc plus rapide de sauver ou charger des "States".
  Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir des fichiers STA en STZ.
  Le format STA est toujours supporté en lecture.
- Support des cheats codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le mode "auto fire" fonctionne egalement avec le deuxieme joystick
- Ajout d'une option pour changer la vitesse de rafraichissement du jeu : PAL ou NTSC

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
dingux-colem-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-colem-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:14

Dimanche, 11 octobre 2009

Un nouveau developpeur pour la console Dingoo !

Salut à tous,

Je viens enfin de recevoir ma Dingoo commandée sur DX il y a quelques semaines, et je ne resiste pas au plaisir de vous faire partager mes premieres impressions, en particulier en la comparant à la Gp2x Wiz.

J'ai ete vraiment bluffé par cette petite console. Elle est pas chere du tout, elle est plus plate qu'une Wiz, et aussi moins haute pour une taille d'écran identique. Elle boote en deux secondes (contrairement a la wiz ou il me faut a chaque fois patienter 30 sec).

Contrairement a la Wiz, l'interface est fonctionnelle et tres intuitive (quand on vient du monde PSP) avec son menu XMB. Il y a un vrai gestionnaire de fichier (oui on peut meme effacer des fichiers, incroyable que ce ne soit pas possible sur la Wiz !). On peut lancer n'importe quelle rom sans se soucier de quel emulateur va la prendre en charge, l'ecran est de moins bonne qualité que la Wiz évidemment, mais pour ma part c'est largement suffisant. La prise USB est standard (pas besoin d'un cable enorme avec un format proprietaire comme la Wiz) et du coup on a meme pas besoin de se trinballer avec le cable puisqu'on en trouve partout.

Le seul gros "bug" de la Dingoo c'est l'absence de bouton reset. Lorsqu'il arrive qu'elle freeze (en particulier apres avoir branché l'USB sur un PC) il est impossible de faire un "reset" a moins d'avoir un trombonne ou un petit tournevis a coté. Bref, en bidouillant un peu on peut se faire son petit bouton reset (y'a des tutos sur le web d'ailleurs).

Pour les bidouilleurs on peut installer un dual-boot (meme si c'est pas super facile a installer) et booter Dingux. Le linux Dingux en question démarre en 4 secondes (a se demander comment ont-ils fait chez GPH pour avoir besoin de 30sec sur la Wiz ?).

Niveau programmation et developpement, j'ai du passer 1h au plus pour installer le SDK Dingux et compiler mon premier hello world. C'est un peu plus compliqué pour le SDK officiel car c'est beaucoup en chinois (meme si ca a ete traduit). Pour la Wiz j'ai du passer un weekend entier pour avoir un SDK qui marche et compiler des homebrews avec une SDL beta à peine fonctionnelle.

Pour resumer, la Wiz niveau hardware c'est le top, mais niveau logiciel pour l'instant c'est la misere (le temps de boot du Linux, la mauvaise gestion de l'USB, l'interface developpee par GPH avec de belles icones mais meme pas un file manager digne de ce nom, et je parle meme pas ici du SDK ou de nombreux codeurs se sont arretés avant d'arriver à compiler un hello world, y'en a plein sur les fofos de gp32x). Je pense que chez GPH ils ont completement ignoré le soft (sans doute pris par le temps et la sortie de la Dingoo), et maintenant ca rame pas mal pour rattraper le retard. De ce fait la Wiz reste une tres bonne console avec un tres gros potentiel, il faut juste avoir un peu de patience.

La Dingoo quand a elle, c'est bien pensé, autant niveau hard que soft (a part le bouton reset). Le SDK est super accessible et la communauté de plus en plus nombreuse. Me voici donc conquis par cette petite chinoise pour laquelle je ne manquerai pas de developper ou porter quelques homebrew,

Zx

Posté par zx-81 dans Dingoo à 15:18

Dimanche, 4 octobre 2009

Gp2x-Atari : Emulateur Atari 800/130/5200 pour Gp2x v1.1.0

Bonjour à tous,

Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

GP2X-Atari est le portage sur GP2X de la version PSP. De nombreuses fonctionnalités ont ete ajoutées depuis la précédente version sur Gp2X-F100.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Une version binaire :
gp2xatari-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
gp2xatari-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 12:57

Lundi, 28 septembre 2009

Wiz-Atari : Emulateur Atari 800/130/5200 pour Wiz v1.1.1

Bonjour à tous,

Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

Wiz-Atari est un portage sur Wiz de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

** MAJ ** Un petit bug s'etait glissé dans la version 1.1.0, il est corrigé dans la 1.1.1

Une version binaire :
wizatari-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
wizatari-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 22:55

Lundi, 21 septembre 2009

GP2X-TI99: Emulateur TI99 pour GP2X v1.1.0

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/)

GP2X-TI99 est un portage sur GP2X de la version 0.1.0 de TI99Sim.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/

Vous trouverez quelques cartouches ici :
here

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version binaire :
gp2xti99-v1.1.0-bin.zip

Code source :
gp2xti99-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans TI 99 à 22:27

Vendredi, 18 septembre 2009

Wiz-TI99: Un emulateur TI99 pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/)

Voici un portage sur GP2X-Wiz de ma version PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/

Vous trouverez quelques cartouches ici :
here

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Version binaire :
wizti99-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
wizti99-v1.1.0-src.zip

** Je dedie cette version à mon ami Buzz **

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans TI 99 à 22:13

Dimanche, 13 septembre 2009

Wiz-7800: Emulateur Atari 7800 pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateur de console Atari 7800 pour Windows.
Il a été écrit par Greg Stanton, voir Greg's site pour plus de détails.

Voici un portage sur GP2X-Wiz de ma version PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
wiz7800-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
wiz7800-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 13:01

Samedi, 12 septembre 2009

Wiz-TI92: Une calculatrice TI-92 pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

XTiger est un émulateur de calculatrice Texas Instrument TI-92 qui tourne sous unix (X Window).
Il a été écrit à l'origine par Jonas Minnberg. Misha Nasledov a ensuite repris ce projet
et l'a distribué sous licence GPL.

Ceci est un portage sur Wiz de ma version PSP. Cette version supporte l'ecran tactile de la Wiz, à la fois pour le clavier virtuel et pour les menus !

Les sites suivants proposent pas mal d'informations et de petites choses utiles :
http://www.ticalc.org, et le site web de texas instruments http://education.ti.com

Voici un manuel au format PDF de la calculatrice TI-92 :
TI 92+ manual

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
wizti92-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
wizti92-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum

Posté par zx-81 dans TI 92 à 02:35

Lundi, 7 septembre 2009

Wiz-Write: Un éditeur de texte pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

Voici une premiere version de Wiz-Write, un éditeur de texte pour Wiz. Il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

Les graphismes sont de Gruso (merci à lui). Cette version supporte l'ecran tactile de la Wiz, à la fois pour le clavier virtuel et pour les menus.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

wizwrite-v1.1.0-bin.zip

wizwrite-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 23:15

Samedi, 5 septembre 2009

GP2X-2600: Un émulateur Atari 2600 pour GP2X v1.1.0

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

Ceci est une mise a jour du portage sur console GP2X-F100 de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
gp2x2600-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
gp2x2600-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 23:44

WIZ-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour WIZ v1.1.0

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
wiz2600-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
wiz2600-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 16:49

Dimanche, 30 août 2009

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.2.0

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

GP2X-MSX est un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Voici une mise a jour du portage sur console GP2X-F100 de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
gp2xmsx-v1.2.0-bin.zip

Et voici les sources :
gp2xmsx-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans MSX à 11:46

Samedi, 29 août 2009

Wiz-MSX: Emulateur MSX pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

Voici un portage sur console Wiz de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
wizmsx-v1.1.0-bin.zip

Et les sources :
wizmsx-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans MSX à 21:06

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.5.1

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Voici une mise a jour du portage sur console GP2X-F100 de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
gp2xcap32-v1.5.1-bin.zip

Et le code source :
gp2xcap32-v1.5.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 10:57

Wiz-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Voici un portage sur console Wiz de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
wizcap32-v1.1.0-bin.zip

Et les sources :
wizcap32-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 02:49

Mercredi, 26 août 2009

GP2X-Colem: Un émulateur Colecovision pour GP2X v1.1.0

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.

GP2X-Colem est un portage sur GP2X de ma version PSP de ColEm.

Quoi de neuf en version 1.1.0 :

- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé.
Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires.
- Les dates des fichiers de sauvegarde sont maintenant affiché dans l'emulateur
- Les fichiers de sauvegarde utilisent la compression gzip (avec l'extention STZ).
  C'est donc plus rapide de sauver ou charger des "States".
  Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir des fichiers STA en STZ.
  Le format STA est toujours supporté en lecture.
- Support des cheats codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le mode "auto fire" fonctionne egalement avec le deuxieme joystick
- Ajout d'une option pour changer la vitesse de rafraichissement du jeu : PAL ou NTSC

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
gp2xcolem-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
gp2xcolem-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 21:33

Wiz-Colem: Un émulateur Colecovision pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.

WIZ-Colem est un portage sur Wiz de ma version PSP de ColEm.

Quoi de neuf en version 1.1.0 (comparé a l'original ou même à l'ancienne version gp2x) :

- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé.
Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires.
- Les dates des fichiers de sauvegarde sont maintenant affiché dans l'emulateur
- Les fichiers de sauvegarde utilisent la compression gzip (avec l'extention STZ).
  C'est donc plus rapide de sauver ou charger des "States".
  Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir des fichiers STA en STZ.
  Le format STA est toujours supporté en lecture.
- Support des cheats codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le mode "auto fire" fonctionne egalement avec le deuxieme joystick
- Ajout d'une option pour changer la vitesse de rafraichissement du jeu : PAL ou NTSC

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
wizcolem-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
wizcolem-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 16:09

Mardi, 25 août 2009

GP2X-Chess: Un jeu d'Echecs pour GP2X-F100 v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

GP2X Chess utilise le moteur de GNU Chess version 5.07 pour l'IA. Il a été developpé et testé sur une GP2X-F100 avec un firmware 4.1.0.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Partage du code entre la version Wiz et la version GP2X-F100
- Amélioration de la navigation dans le menu avec le joystick
- Nouvelles images de fond

Voici la version binaire :
gchess-v1.1.0-bin.zip

Et voici le code source :
gchess-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 18:44

Lundi, 24 août 2009

Wiz Chess: Un jeu d'Echecs pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

Wiz Chess est basé sur la version 5.07 de GNU Chess pour la partie IA. Wiz Chess est un portage sur Wiz de la version GP2X-F100.

C'est une premiere version et il manque en particulier le support pour l'ecran tactile.

Je souhaite remercier Dave et Exophase pour leurs conseils et leur aide pour la prise en main de la wiz et du developpement sur cette nouvelle console.

Voici la version binaire :
wizchess-v1.1.0-bin.zip

Et voici le code source :
wizchess-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 22:28

Dimanche, 23 août 2009

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.3.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix. PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Cette version supporte le boitier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz
(voir http://buzz.computer.free.fr pour les details).

Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schemas et le code source pour le PIC sont fournis dans le repertoire contrib de l'archive.

Pour ceux qui n'ont pas jamais entendu parler du projet "Irda Joy", l'objectif est de connecter votre vieux joystick DB9 (compatible avec les consoles Atari, Amiga ou amstrad) ou plus simplement un paddle sur votre PSP FAT.

Alors, quoi de neuf dans cette version ?

- Support du boitier IRDA Joy
- Ajout d'un menu specifique pour les parametres du boitier IRDA Joy
(pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour specifier le mapping entre les touches
d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour preciser quel type de peripherique IRDA est
connecte a la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boitier de Buzz).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code est distribué sous licence Marat Fayzullin pour la partie originale et le reste est distribué sous licence GNU v2.

pspcolem-v1.3.1-fw5x.zip

pspcolem-v1.3.1-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 sur allgamers.

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 21:10

Samedi, 22 août 2009

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.5.1

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Cette version de PSPMSX supporte le boitier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz
(voir http://buzz.computer.free.fr pour les details).

Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schemas et le code source pour le PIC sont fournis dans le repertoire contrib de PSPMSX.

Pour ceux qui n'ont pas jamais entendu parler du projet "Irda Joy", l'objectif est de connecter votre vieux joystick DB9 (compatible avec les consoles Atari, Amiga ou amstrad) ou plus simplement un paddle sur votre PSP FAT.

Alors, quoi de neuf dans cette version ?

- Support du boitier IRDA Joy
- Ajout d'un menu specifique pour les parametres du boitier IRDA Joy
(pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour specifier le mapping entre les touches
d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour preciser quel type de peripherique IRDA est
connecte a la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boitier de Buzz).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.5.1-fw5x.zip

pspmsx-v1.5.1-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 sur allgamers.

Posté par zx-81 dans MSX à 22:08

Vendredi, 21 août 2009

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.5.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Cette version de PSPCap32 supporte le boitier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz
(voir http://buzz.computer.free.fr pour les details).

Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schemas et le code source pour le PIC sont fournis dans le repertoire contrib de PSPCap32.

Pour ceux qui n'ont pas jamais entendu parler du projet "Irda Joy", l'objectif est de connecter votre vieux joystick DB9 (compatible avec les consoles Atari, Amiga ou amstrad) ou plus simplement un paddle sur votre PSP FAT.

Alors, quoi de neuf dans cette version ?

- Support du boitier IRDA Joy
- Ajout d'un menu specifique pour les parametres du boitier IRDA Joy
(pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour specifier le mapping entre les touches
d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour preciser quel type de peripherique IRDA est
connecte a la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boitier de Buzz).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.5.1-fw5x.zip

pspcap32-v1.5.1-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : ici

Pour des images disques c'est par ici

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 sur allgamers.

Posté par zx-81 dans Amstrad à 14:45

Mercredi, 19 août 2009

Wii: Wad To Nand

Salut,

Comme beaucoup d'entres vous, j'ai essayé d'emuler une image de nand wii sur une carte SD et de lancer des wiiwares avec triiforce. Comme beaucoup d'entres vous j'ai egalement rencontré beaucoup de problemes en essayant d'installer des wiiwares sur cette nand emulée en utilisant le wad manager 1.5.
Apres avoir essayé d'installer dix fois de suite un meme wiiware, j'ai cherché une solution pour contourner wad manager ...

Et en attendant une nouvelle version de wad manager (1.6 ?) qui fonctionne un peu mieux, j'ai donc modifié BFGR WadTools 0.39a afin d'extraire directement les fichiers necessaires au lancement des wiiwares via triiforce et l'emulation nand !

Ceci permet donc de convertir un wiiware en deux repertoires "title" et "ticket" directement utilisable avec l'image nand installée sur votre SD (ou disque USB) et triiforce beta 5.

Vous devez simplement executer wad2nand sur le fichier wad wiiware de votre choix, par exemple :

wad2nand mywiiware.wad

Si tout se passe bien, vous devez obtenir deux repertoires ticker et title. Ensuite il vous suffit simplement de recopier ces deux repertoires (et leur contenu) a la racine de votre carte SD ou sur votre disque USB contenant l'image de la nand pour Triiforce. Apres avoir lancé triiforce beta 5 et choisi l'emulation NAND vous devrez alors voir directement votre wiiware fraichement installé.

Voici un binaire cygwin et les sources. Tout ceci est distribué sous licence GPL v2.

wad2nand

Amusez vous bien,

Zx

Posté par zx-81 dans Outils pour la Wii à 11:36

Dimanche, 9 août 2009

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.3.1 (IRDA Joystick)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Cette version de PSP-Hugo supporte le boitier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz
(voir http://buzz.computer.free.fr pour les details).
Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schemas et le code source pour le PIC sont fournis dans le repertoire contrib de PSPHugo.

Pour ceux qui n'ont pas jamais ententud parler du projet "Irda Joy", l'objectif est de connecter votre vieux joystick DB9 (compatible avec les consoles Atari, Amiga ou amstrad) ou plus simplement un paddle sur votre PSP FAT.

Alors, quoi de neuf dans cette version ?

- Support du boitier IRDA Joy
- Ajout d'un menu specifique pour les parametres du boitier IRDA Joy
  (pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour specifier le mapping entre les touches
  d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour preciser quel type de peripherique IRDA est
  connecte a la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boitier de Buzz).

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.3.1-fw5x.zip

psphugo-v1.3.1-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou planetepsp.fr ou
allgamers.fr ou

Posté par zx-81 dans PC Engine à 19:15

Samedi, 8 août 2009

Un nouveau developpeur pour la console Gp2x Wiz !

Salut à tous,

En janvier 2007, j'ai rejoint la scene gp2x, grace à David de gp2xstore.com qui m'a offert et envoyé une console gp2x F100.

Il est clair que sans lui, je n'aurai jamais rien fait pour cette console, etant déja pas mal occupé avec les developpements sur PSP. Développer des homebrews pour cette console a été pour moi un vrai plaisir.

La bonne nouvelle c'est que l'histoire se repette et que je vais donc bientot rejoindre la scene Gp2x Wiz !

Pour ceux qui ne connaissent pas grand chose à propos de la Gp2x Wiz, disons simplement que c'est la console portable la plus puissante du marché, deux fois plus rapide qu'une PSP. Elle est basée sur un noyau linux, dédiée aux homebrews et emulateurs en tout genre.
(voir gp2x Wiz sur wikipedia)

Merci encore David

Zx

Posté par zx-81 dans GP2X Wiz à 12:04

Mardi, 9 juin 2009

Joystick IRDA pour PSP v2.01

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, l'objectif est de connecter votre vieux joystick DB9 (compatible avec les consoles Atari, Amiga ou amstrad) ou plus simplement un paddle sur votre PSP FAT.

Le boitier "Portable Irda Joy" utilise le port infrarouge de la PSP. Vous avez besoin de deux batteries AA et apres avoir activé le bouton "power" vous pourrez vous amuser avec les emulateurs tels que PSP-Hugo, PSPCap32 ou PSP2600 en utilisant votre vieux Joystick, et tout ca sans fil !

Buzz a écrit la partie driver, il a dessiné le PCB et programmé le PIC (micro-contrôleur). Pour ma part je me suis occupé de la partie logicielle et de la modification des emulateurs (c'est d'ailleurs loin d'etre terminé).

Voici un petit apercu du PCB v2.01 (carte imprimée) :

Si vous avez quelques talents cachés en electronique, vous trouverez les plans et toute la documentation et les codes sources pour vous fabriquer le votre sur le site de Buzz.
(voir http://buzz.computer.free.fr/).

Voici une demo d'une version modifiée de PSP-Hugo en utilisant un joystick Amiga (merci Nico) connecté au "Portable Irda Joy Box" :

De nombreuses nouveautés sont en préparation, elles vous seront dévoilées bientot,

Buzz & Zx

Si vous voulez en discuter vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou encore sur planetepsp.fr

Posté par zx-81 dans Joystick IRDA à 23:15

Vendredi, 29 mai 2009

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.3.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Support des pistes audio des CD-ROMs !
  (Format MP3 avec des samples de 16 bits à 22k ou 44k)
- Support du format CD-ROM TOC (plus courant que le format HCD)
- Il est maintenant possible d'utiliser TurboRip pour ripper ses CDs
  originaux et les utiliser directement avec PSP-Hugo.
  (voir le fichier README pour les explications)
- La vitesse de l'horloge de la PSP est augmentee automatiquement
  lors de la lecture des pistes MP3
- Le son est maintenant désactivé lors de la sauvegarde rapide ou la
  sauvegarde des captures d'ecran (avant ca faisait un bruit tres désagéable).
- Correction du bug lors de la mise en veille de la PSP
- Remplacement de la gestion du son SDL en utilisant directement les fonctions PSP.
  pour ameliorer les performances
- Correction du bug lors de la lecture de plusieurs images CD a la suite
- Nouveaux graphismes pour les images de fond

TurboRip est disponible ici pour convertir en deux clics vos CD originaux dans
un format compatible avec PSP-Hugo :
TurboRip-V100

Tout est expliqué dans le README pour savoir comment faire ...

La lecture des pistes audio est tres gourmande en temps de calcul, aussi si vous chargez des jeux CD-rom avec des pistes audio, PSP-Hugo augmentera automatiquement la vitesse de la PSP à 300 Mhz.
(Cette value est modifiable dans le menu de gestion des parametres)

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.3.0-fw5x.zip

psphugo-v1.3.0-fw15.zip

psphugo-v1.3.0-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou planetepsp.fr ou ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans PC Engine à 17:17

Mardi, 12 mai 2009

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.2.1 (ecolo)

Bonjour à tous,

J'ai le plaisir de vous présenter le premier "green emulator" sur PSP !

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.
PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.2.1 ?

- Amelioration de la vitesse (maintenant 60 fps à 133Mhz !)
- L'horloge de la psp est à 133 Mhz par defaut, pour une émulation écolo
  (mais vous pouvez toujours la mettre a 222Mhz pour de meilleures performances)
- Nouveaux graphismes
- Le bouton home -> Exit et le mode veille fonctionnent maintenant correctement !
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Le mode "auto fire" fonctionne egalement avec le deuxieme joystick
- Bug fix dans la fonction unzip (il etait impossible d'ouvrir plus de 10 roms au format zip)
- Bug fix dans l'emulation du z80 (par exemple le jeu moon patrol etait buggé)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.2.1-fw5x.zip

pspcolem-v1.2.1-fw15.zip

pspcolem-v1.2.1-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou planetepsp.fr ou ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 22:49

Dimanche, 10 mai 2009

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.2.0 (cheat)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : ici.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 5.x-m33 et 1.5, pour les PSP SLIMs et FATs.

Un grand merci à Horeus pour les graphismes et les images EBOOT !

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveaux graphismes de mon ami Horeus
  (see http://www.ultimatepsp.fr/)
- Nouvelle musique d'EBOOT de Pako
  (see http://www.jamendo.com/en/artist/pako)
- Support des cheat codes !
- Ajout d'une touche rapide pour changer le mode "flicker"
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
 permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.2.0-fw5x.zip

psp2600-v1.2.0-fw15.zip

psp2600-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou planetepsp.fr ou ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 19:51

Lundi, 20 avril 2009

Joystick IRDA pour PSP

Bonjour à tous,

Aujourd'hui est un jour spécial. Mon ami Buzz (voir http://buzz.computer.free.fr/) vient de terminer un premier prototype de son "Irda Joy Pad" !

Il a passé tout son temps libre depuis de nombreuses semaines afin de concevoir un paddle / joystick sans fil pour PSP (FAT) en utilisant le port infra-rouge. Je me suis occupé de la partie logicielle pendant que Buzz ecrivait le code pour le micro-controlleur, dessinait les plans du PCB, soudait les cartes et autres mezzanines etc etc ...

Le "Irda Joy Pad" permet de connecter n'importe quel joystick DB9 (format de joystick de l'epoque de l'Atari 2600).
Il offre ainsi la meilleure experience qu'on puisse connaitre dans le domaine de l'emulation "old-school" sur console portable.

Voici un petit apercu du PCB (carte imprimée) :

Si vous avez quelques talents cachés en electronique, vous trouverez les plans et toute la documentation et les codes sources pour vous fabriquer le votre sur le site de Buzz.
(voir http://buzz.computer.free.fr/).

Voici une demo d'une version modifiée de PSP Magic en utilisant des paddles "maisons" connectés au "Irda Joy Pad" :

Voici une autre demo, cette fois ci avec une version modifiée de Pong (ecrit par Hardrive4u) en utilisant le fameux "Irda Joy Pad" :

Si vous etes interressé par la version binaire ou les sources de pong (ecrit à la base par Hardrive4u) :

psppong-v1.0.1-fw5x.zip

psppong-v1.0.1-src.zip

Une nouvelle version du "Irda Joy Pad" est en court et devrait sortir prochainement. Le boitier sera plus integré et plus compact, il y aura egalement un bac pour deux piles AAA (car pour le moment ca marche sur secteur).

Amusez vous bien,

Buzz et Zx

PS : c'est un petit paddle pour la psp mais un grand buzz pour l'humanité !

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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou encore sur planetepsp.fr

Posté par zx-81 dans Joystick IRDA à 22:21

Dimanche, 19 avril 2009

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.3.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.
Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouvelles images de fond
- Ajout d'une option pour sauvegarder et charger differents etats de l'emulateur
  (pratique pour charger differents programmes qui prennent de la memoire)
- Ajout d'une éditeur de texte pour noter des resultats ou simplement pour lire vos cours de maths.
  (le fichier édité s'appelle comment.txt)
- Resolution du probleme de mise en veille de la psp et de la sortie via Home->Exit
  (qui ne marchait pas dans les versions précédentes)
- Ajout d'un menu separé pour les parametres ("settings")

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Et ici en francais !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.3.0-fw5x.zip

pspxti-v1.3.0-fw15.zip

pspxti-v1.3.0-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou encore sur planetepsp.fr

Posté par zx-81 dans TI 92 à 21:41

Dimanche, 12 avril 2009

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.2.1 (bug fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version (mise à jour mineure) de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3, 4, 5.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ? Pas grand chose ...

- Ajout d'un mode read-only (lecture seule) pour lire sans modifier une fichier texte.
- Resolution du probleme de mise en veille de la psp (qui ne marchait pas dans les versions précédentes)
- Doit maintenant fonctionner correctement avec les plugins (genre mp3)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspwrite-v1.2.1-fw5x.zip

pspwrite-v1.2.1-fw15.zip

pspwrite-v1.2.1-src.zip

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Bonnes fetes de Paques,

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 Editeur de texte à 13:23

Dimanche, 5 avril 2009

PSP-Magic: Un écran magique pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

PSP-Magic est une adaptation sur PSP du célèbre Télécran que certains connaissent peut-etre.
Il est aussi appelé écran magique, voir http://en.wikipedia.org/wiki/Etch-A-Sketch pour plus de détails.

Un grand merci à Pako pour sa musique que je me suis permis d'utiliser pour l'EBOOT
(voir http://www.jamendo.com/en/artist/pako)

Un grand merci aussi à mes deux amis Manu & Buzz, qui m'ont encouragé sur ce projet.
Ils n'ont pas manqué de me donner des idées et de tester les premières betas.

A ce propos un nouveau projet devrait voir le jour très bientôt. Mon bon ami Buzz prépare un PCB (carte electronique) pour connecter un nouveau périphérique à la psp et ainsi gouter une experience inedite, en particulier avec le télécran.
Il utilise pour cela le port infra-rouge ainsi que le port serie ...

Nous avons également pleins d'idées sur ce sujet, pour améliorer encore d'avantage l'experience de l'emulation de vielles consoles sur la PSP. Nous ne manquerons pas de vous en informer, en particulier sur UPSP.

Mais revenons à PSP-Magic, il a été développé pour les firmware 1.5 & 5.x-m33.

Pour le manuel, voir le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspmagic-v1.0.1-fw5x.zip

pspmagic-v1.0.1-fw15.zip

pspmagic-v1.0.1-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

Posté par zx-81 dans Télécran à 21:05

Mercredi, 1 avril 2009

PSP Flight : Un simulateur de vol sur PSP v1.0.1

Salut à tous,

Voici PSP Flight un simulateur de vol, sans comparaison avec le Flight Simulator X de M$ mais suffisant pour decoller a bord d'un avion de la compagnie Air France, et faire un petit voyage sur differents aéroports francais.

Evidement de nombreuses fonctionnalités sont manquantes (ajout d'avions, aeroports etc ...) mais cette premiere version est deja jouable.

Je tiens a remercier Manu & Buzz pour les effets sonores et le scénario.

pspflight-v1.0.0-fw5x.zip

Pour l'utiliser un petit coup d'oeil sur le fichier README.txt

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

Posté par zx-81 dans Évènements à 09:33

Dimanche, 22 mars 2009

PSPMO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour PSP v1.2.0

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir http://dcmo5.free.fr/ pour plus d'informations).
Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

PSPMO5 est un portage sur PSP de la version 11 de DCMO5.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33
- Possibilité de décaler l'écran verticalement
- Musique de NeXuS pour l'EBOOT (see NeXuS)
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspmo5-v1.2.0-fw5x.zip

pspmo5-v1.2.0-fw15.zip

pspmo5-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

Posté par zx-81 dans Thomson MO5 à 16:09

Jeudi, 1 janvier 2009

Bonne année 2009 !

Je vous souhaite à tous bonheur, santé et prospérité pour cette nouvelle année 2009 !

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 00:14

Jeudi, 25 décembre 2008

Joyeux Noël !

Joyeux Noël ! En esperant que le père Noël vous à tous comblé de cadeaux, bonnes fêtes à tous,

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 11:00

Mardi, 11 novembre 2008

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.1.6

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- 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 génialisime compositeur NeXuS ! (voir http://www.jamendo.com/en/artist/nexus)
- Le bouton Home -> Exit doit maintenant enfin fonctionner
- Possibilité de revenir au menu "Wifi" pour changer de point d'accès
- Testé sur le firmware 5.0-m33
- Bug fix dans la gestion et l'affichage du niveau de la batterie

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

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".

Un grand merci à Snaap06 et KookBott pour les graphismes, les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage des versions précédentes !

Si vous aimez les graphismes de HookBott vous pouvez toujours les trouver ici : pspirc-skin.zip

Un grand merci à Delight1 pour ses graphismes, son aide, ses idées, ses commentaires etc ...

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

pspirc-fw5x-v1.1.6.zip

pspirc-fw15-v1.1.6.zip

pspirc-src-v1.1.6.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 IRC à 15:54

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 génialisime 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

Dimanche, 9 novembre 2008

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.2.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, Thom est un émulateur de Thomson TO7 multi-plateformes (MacOS, Unix et Windows).

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (http://www.sylvain-huet.com), puis Eric Botcazou (see http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué le projet pour ajouter de nouvelles fonctionnalités.

Quoi de neuf dans la version 1.2.1 :

- Amélioration de la vitesse
- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires,
vos notes etc ... sur un jeu. La premiere ligne sera affichée
lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33
- Option pour désactiver le tir automatique
- Nouveau mode graphique x1.75
- Possibilité de décaler l'écran verticalement
- Musique de NeXuS pour l'EBOOT
  (see NeXuS)
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.x, 4.x ou 5.x
  sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.2.1-fw5x.zip

pspthom-v1.2.1-fw15.zip

pspthom-v1.2.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

PS: Si vous cherchez des jeux pour cet émulateur, c'est par ici

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 Thomson TO7 à 23:00

Dimanche, 2 novembre 2008

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.4.1

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.4.1 :

- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Le pad numérique fonctionne maintenant dans le menu selection des roms
meme lorsque le clavier Danzeff est affiché (plus pratique).
- Fix d'une incohérence entre le nom du fichier zip et le nom de la sauvegarde.
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33
- Amélioration de l'outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Bug fix dans la fonction unzip. L'émulateur plantait apres l'ouverture sucessive d'une dizaine de fichiers zip
- Option pour désactiver le tir automatique

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code est distribué sous licence Marat Fayzullin pour la partie originale de fMSX et le reste est distribué sous licence GNU v2.

pspmsx-v1.4.1-fw5x.zip

pspmsx-v1.4.1-fw15.zip

pspmsx-v1.4.1-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

Posté par zx-81 dans Intellivision à 16:07

Samedi, 1 novembre 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.4.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle (dernière) version de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.4.4 :

- Très légère amélioration de la vitesse
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Le pad numérique fonctionne maintenant dans le menu selection des roms
meme lorsque le clavier Danzeff est affiché (plus pratique).
- Fix d'une incohérence entre le nom du fichier zip et le nom de la sauvegarde.
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33
- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Les fichiers zip sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide !)
- Option pour désactiver le tir automatique

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.4.4-fw5x.zip

pspcap32-v1.4.4-fw15.zip

pspcap32-v1.4.4-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : ici

Pour des images disques c'est par ici

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 Amstrad à 19:26

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.2.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version ? pas grand chose :

- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Le pad numérique fonctionne maintenant dans le menu selection des roms
  meme lorsque le clavier Danzeff est affiché (plus pratique).
- Fix d'une incohérence entre le nom du fichier zip et le nom de la sauvegarde.
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.2.0-fw5x.zip

psphugo-v1.2.0-fw15.zip

psphugo-v1.2.0-src.zip

Ceci est la version finale, je ne pense pas travailler encore beaucoup dessus, seulement si des bugs majeurs sont trouvés.
Les problèmes de compatibilité sur certains jeux existent déjà sur la version originale de Hu-Go sur Windows ou Linux et je ne pense pas les fixer (ca prend beaucoup de temps et j'aurais plus vite fait de porter un autre émulateur PC engine comme Hue).

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 PC Engine à 14:39

Dimanche, 26 octobre 2008

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.2.0 *MAJ*

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, ProSystem est un émulateur de console Atari 7800 qui fonctionne sous windows. Il a été écrit par Greg Stanton (voir le site de Greg pour plus d'informations).

** MAJ ** Bug fix avec le format zip : impossible d'ouvrir plus de 10 roms ...

Quoi de neuf dans la version 1.2.0 :

- Amélioration de la vitesse
- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Nouveaux modes graphiques
- Possibilité de décaler l'écran verticalement
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires,
vos notes etc ... sur un jeu. La premiere ligne sera affichée
lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Les fichiers zip sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide !)
- Option pour désactiver le tir automatique
- Ajout d'une musique pour l'EBOOT (voir http://www.jamendo.com/en/artist/nexus)
- Le code source peut maintenant etre compilé pour Linux

Cette version a été testée sur psp FAT et SLIM en firmware 5.0-m33 (et aussi 1.5 pour FAT).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.2.0-fw5x.zip

psp7800-v1.2.0-fw15.zip

psp7800-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 Atari 7800 à 19:18

Jeudi, 16 octobre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires,
  vos notes etc ... sur un jeu. La premiere ligne sera affichée
  lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Amélioration du menu pour editer les "cheats" (codes de triche)
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Bug fix dans la fonction unzip. L'émulateur plantait apres l'ouverture
  sucessive d'une dizaine de fichier zip)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.5-fw4x.zip

psphugo-v1.0.5-fw15.zip

psphugo-v1.0.5-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 PC Engine à 22:42

Dimanche, 12 octobre 2008

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.2.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x, 4.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout d'un menu permettant de charger les fichiers récemment ouverts
  (pratique pour editer plusieurs fichiers à la fois)
- Pour chaque fichier ouvert on conserve la dernière position du curseur ce qui
  est pratique pour savoir ou on en etait lors de la prochaine ouverture.
- Ajout de la colorisation syntaxique pour les fichiers C/C++ et les scripts LUA.
  Vous pouvez ajouter la syntaxe pour d'autres types de fichiers dans le fichier
  de configuration syntax.cfg (en prenant exemple sur la syntax C/C++).
- Ajout d'une ligne pour connaitre la position courante dans le fichier
- Ajout d'un mode commande pour effectuer différentes operations comme
  rechercher un mot ou simplement aller à un numéro de ligne particulier.
- Ajout d'un historique pour les differentes commandes entrées.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspwrite-v1.2.0-fw4x.zip

pspwrite-v1.2.0-fw15.zip

pspwrite-v1.2.0-src.zip

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

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 Editeur de texte à 18:24

Samedi, 11 octobre 2008

AFKIM: Messagerie instantanée pour PSP v3.3.7

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !
(voir http://localhost.geek.nz/)

Le serveur im.bitlbee.org semble ne plus répondre, il n'apparait meme plus dans le DNS.
Malheureusement c'est le serveur par défaut utilisé par afkim et il n'y a pas moyen de le changer lors de la création d'un compte.

Pour remedier à ce probleme, je vous propose cette nouvelle version qui permet de spécifier dans le fichier de configuration afkim.cfg le nom et le port du serveur Bitlbee sur lequel Afkim essayera de se connecter lors de la création d'un nouveau compte. A ce propos pour changer de server Bitlbee, vous pouvez simplement renommer le fichier bitlbee.cfg et Afkim vous proposera d'en creer un nouveau lors du prochain demarrage.

Merci à BLacKyyy* de m'avoir fait part de ses soucis avec le serveur im.bitlbee.org ...

afkim-v3.3.7-fw4x.zip

afkim-v3.3.7-fw15.zip

afkim-v3.3.7-src.zip

Un Tuto ? **

Un super tutoriel de Kurisan sur upsp

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 sur planetepsp.fr

Posté par zx-81 dans Messagerie à 00:10

Dimanche, 5 octobre 2008

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.4.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.4.0 :

- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
  (tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Nouveaux modes graphiques (x1.25, x1.5, x1.75)
- Possibilité de décaler l'écran verticalement et synchronisation verticale (vsync)
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du
  menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.x ou 4.x sur PSP Fat uniquement
  puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)
- Le code source peut maintenant etre compilé pour Linux

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.4.0-fw4x.zip

pspmsx-v1.4.0-fw15.zip

pspmsx-v1.4.0-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

Posté par zx-81 dans MSX à 14:47

Mercredi, 1 octobre 2008

PSP-FTPD: Un serveur FTP pour PSP v0.5.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP-FTPD le serveur FTP pour votre PSP.
Cet homebrew permet d'envoyer et de recevoir des fichiers ou meme des repertoires complets vers votre PSP en passant par votre connexion wifi. Il vous suffit d'utiliser un client FTP sur votre PC comme filezilla (http://filezilla.sourceforge.net/).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration de la vitesse de transfert
  (j'obtient un débit de 500ko/s en download, et 250ko/s en upload pour des gros fichiers)
- Testé sur PSP Slim et FAT avec un fw4x-m33
- Nouveaux graphismes (a partir des images de Raven)
- Ajout d'une petite musique pour l'EBOOT
  (voir le README pour la référence)
- Bug fix dans l'affichage du niveau de la batterie

pspftpd-v0.5.0-fw4x.zip

pspftpd-v0.5.0-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Serveur FTP à 23:40

Lundi, 29 septembre 2008

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.2.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.
PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.2.0 :

- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Nouveaux modes graphiques et possibilité de décaler l'écran verticalement

- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".

- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé.
Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.x ou 4.x sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)
- Nouveau mapping des touches
- Ajout d'une musique d'EBOOT (Moon Patrol)
- Le code source peut maintenant etre compilé pour Linux

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.2.0-fw4x.zip

pspcolem-v1.2.0-fw15.zip

pspcolem-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

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:28

Dimanche, 28 septembre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse, PC Kit est maintenant a pleine vitesse (60 fps)
  à 222Mhz (overclock à 26 et le son 22Khz mono).
- Le format HCD (image CD-rom) est maintenant supporté, mais les pistes audio sont ignorées.
- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
  (tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Merci à NC pour son aide dans le test de cet émulateur ...

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.4-fw4x.zip

psphugo-v1.0.4-fw15.zip

psphugo-v1.0.4-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

Posté par zx-81 dans PC Engine à 14:30

Lundi, 22 septembre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version :

- Ajout de deux moteurs d'emulation du son :
  . mono (rapide en 22K ou 44K)
  . stéréo (plus précis en 22K ou 44K)
  Lors du changement mono stereo il vous faudre redemarrer le jeu,
  et les sauvegardes pourraient ne pas fonctionner correctement.

- Amélioration globale de la vitesse d'émulation, certains jeux sont à pleine vitesse avec l'horloge de la PSP à seulement 222Mhz (en mono 22K)

- Support des fichiers CD / ISO (mais les pistes audio sont ignorées)

- La taille d'écran 320x240 est maintenant supportée
  (nécessaire pour des jeux comme R-type)

- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).

- Bug fix dans la gestion du pad numérique (il ne fonctionnait pas dans les versions précédentes)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Merci à NC pour son aide dans le test de cet émulateur ...

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.3-fw4x.zip

psphugo-v1.0.3-fw15.zip

psphugo-v1.0.3-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

Posté par zx-81 dans PC Engine à 23:29

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.4.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle (dernière) version de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.4.3 :

- Très légère amélioration de la vitesse
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
  permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
  La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.4.3-fw4x.zip

pspcap32-v1.4.3-fw15.zip

pspcap32-v1.4.3-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : ici

Pour des images disques c'est par ici

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

Posté par zx-81 dans Amstrad à 22:49

Jeudi, 18 septembre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.2 (son+vitesse)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version :

- Réécriture complète de la partie son en se basant sur le code de Hugo-wii.
  Le son est maintenant très proche de celui d'une vraie console PC Engine.
- Les bugs graphiques (dans Gunhead par exemple) ont été fixés.
- La sauvegarde de l'état courant fonctionne sur tous les jeux
  (c'etait un miracle que ca marche sur quelques jeux)
- Amélioration globale de la vitesse d'émulation, la plupart des jeux sont à pleine
  vitesse avec l'horloge de la PSP à seulement 266Mhz.
- Ajout d'une option "overclock" permettant d'accroître de facon significative la
  vitesse d'emulation. Par contre si vous rencontrez des bugs graphiques il faudra
  alors desactiver cette option et augmenter la frequence d'horloge de la PSP
- Amelioration du menu de selection des roms, le clavier virtuel permet de choisir
  sequentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
  La touche "RUN" du clavier virtuel permet de charger la rom selectionnée.
- Ajout d'une option pour augmenter le volume (sur certains jeux le son est un peu faible)
- Bug fix dans le menu clavier
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Merci à Nicolas C. pour son soutien et son aide dans le test de cet émulateur ...

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.2-fw4x.zip

psphugo-v1.0.2-fw15.zip

psphugo-v1.0.2-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

Posté par zx-81 dans PC Engine à 23:03

Dimanche, 14 septembre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Un grand merci à Nicolas C. pour son soutien, sa gentillesse et sa percévérance. Sans lui, je n'aurai jamais trouvé la motivation nécessaire au portage de cet émulateur ...

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.1-fw4x.zip

psphugo-v1.0.1-fw15.zip

psphugo-v1.0.1-src.zip

C'est une première version et il reste du travail, en particulier sur la vitesse et fixer les bugs graphiques rencontrés sur des jeux comme Gun-head.

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

Posté par zx-81 dans PC Engine à 23:25

Dimanche, 7 septembre 2008

AFKIM: Messagerie instantanée pour PSP v3.3.6

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !
(voir http://localhost.geek.nz/)

Cette petite mise n'est destinée qu'aux personnes n'ayant pas réussi à se connecter au serveur bitlbee (messages d'erreurs liés à la resolution de nom etc ...) sur les psp SLIM ou FAT en cfw 4.01-m33

Deux nouveaux paramètres timeout_dns et timeout_irc peuvent etre modifiés dans le fichier afkim.cfg et en essayant différentes valeurs, vous trouverez sans doute celles qui conviennent à votre PSP.

afkim-v3.3.6-fw4x.zip

afkim-v3.3.6-src.zip

Un Tuto ? **

Un super tutoriel de Kurisan sur upsp

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 sur planetepsp.fr

Posté par zx-81 dans Messagerie à 15:20

Samedi, 6 septembre 2008

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.2.4

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.
Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80, 3.90 ou 4.01 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)
- Nouvelle position du clavier virtuel (plus pratique pour voir ce qu'on tape)
- Le clavier virtuel est utilisable de menu de chargement des fichiers, pour spécifier éventuellement la première lettre du fichier que l'on souhaite ouvrir.
- Ajout d'une musique dans l'EBOOT ("Below The Arctic Ocean" de Azhrak (voir jamendo)
- Testé sur 4.01-m33 PSP slim & FAT

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Et ici en francais !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.2.4-fw4x.zip

pspxti-v1.2.4-fw15.zip

pspxti-v1.2.4-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou encore sur planetepsp.fr

Posté par zx-81 dans TI 92 à 15:21

Vendredi, 29 août 2008

GP2X-Write: Un éditeur de texte pour GP2X v1.1.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de gp2x-write, l'éditeur de texte pour GP2X.

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédetente, il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveaux graphismes de Gruso !
- Nouvelles tailles de police (8x10, 8x14, 8x16 et 16x22)
- Ajout d'un mode word wrap permettant ainsi d'aligner le texte de facon à ce qu'il ne sorte pas de l'ecran (cette fonctionnalité manquait vraiment, meme si ce n'etait pas si facile que ca a developper)
- De nouvelles options pour specifier les parametres du mode "word wrap".
- Ajout de nouveaux raccourcis par exemple pour afficher l'aide, ou "rewrapper" un paragraphe.
- Ajout d'un menu spécifique pour les parametres / options de PSPWrite.
- Quelques "bug-fix" mineurs.

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

write-v1.1.0-bin.zip

write-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 19:25

Samedi, 23 août 2008

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.1.1 (bug fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x, 4.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Bug fix dans le mode wrap pour lors de l'utilisation de certains caracteres accentués 8859-1
  (Merci a ShadowMaker de m'en avoir fait part)
- Nouvelles tailles de police (8x10, 8x14, 8x16 et 16x22)
  A noter que la police 16x22 ne fonctionne pas avec certains des caracteres accentués.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspwrite-v1.1.1-fw4x.zip

pspwrite-v1.1.1-fw15.zip

pspwrite-v1.1.1-src.zip

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

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

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 15:20

Lundi, 28 juillet 2008

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.1.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x, 4.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout d'un mode word wrap permettant ainsi d'aligner le texte de facon à ce qu'il ne sorte pas de l'ecran
  (cette fonctionnalité manquait vraiment, meme si ce n'etait pas si facile que ca a developper)
- De nouvelles options pour specifier les parametres du mode "word wrap".
- Ajout de nouveaux raccourcis par exemple pour afficher l'aide, ou "rewrapper" un paragraphe.
- Ajout d'un menu spécifique pour les parametres / options de PSPWrite.
- Quelques "bug-fix" mineurs.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspwrite-v1.1.0-fw4x.zip

pspwrite-v1.1.0-fw15.zip

pspwrite-v1.1.0-src.zip

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

C'est les vacances, alors bonne rédaction de vos cartes postales virtuelles avec pspwrite sur la plage

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

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 22:47

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.1.4

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : ici.

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 3.x-m33, 4.x-m33 et 1.5, pour les PSP SLIMs et FATs.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé.
Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.1.4-fw4x.zip

psp2600-v1.1.4-fw15.zip

psp2600-v1.1.4-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 20:21

Jeudi, 24 juillet 2008

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.1.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Un grand merci a Carpy pour son aide et ses modifications dans le code de l'emulation du son.

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, ProSystem est un émulateur de console Atari 7800 qui fonctionne sous windows. Il a été écrit par Greg Stanton (voir le site de Greg pour plus d'informations).

Quoi de neuf dans la version 1.1.3 :

- Amélioration du son, nouveau fichier prosystem.dat et modification de la palette des couleurs en mode NTSC (Merci Carpy !)
- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé.
  Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)
- Bug fix de l'ecran noir qui apparaissait de facon aléatoire
- La gestion de l'auto-fire a été corrigée, et c'est maintenant le touche X de la psp qui est prise en référence comme touche de tir (et donc cela devient paramétrable).
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie

Cette version a été testée sur psp FAT et SLIM en firmware 4.01-m33 (et aussi 1.5 pour FAT).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.1.3-fw4x.zip

psp7800-v1.1.3-fw15.zip

psp7800-v1.1.3-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

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 20:16

Lundi, 14 juillet 2008

mo5.com: Patrimoine en danger !

Depuis plus de 10 ans, les collectionneurs fondateurs de l'association MO5.COM ont assemblé une des plus grandes collections d'Europe, dédiée à l'histoire de l'informatique et des jeux vidéo. Ils la font vivre au travers d'expositions interactives ouvertes au public tout en préparant son avenir dans un futur musée.

Aujourd'hui cette collection est menacée faute de locaux nécessaires au stockage des quelques 30.000 pièces de leur collection.

Pour plus d'infos je vous invite à lire l'article sur leur site: http://www.mo5.com, et pour savoir comment les aider c'est par ici : http://soutien.mo5.com

Contact :
Association MO5.COM
44 Bld Magenta
75010 Paris
Email : association(at)mo5.com

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 08:46

Mardi, 1 juillet 2008

Une nouvelle ère pour ultimatePSP !

Bonjour à tous,

Un petit mot pour annoncer à ceux d'entres vous qui ne seraient pas déjà au courant, que le meilleur site PSP francophone vient de faire peau neuve !

Je vous invite à venir découvrir son nouveau look, ses nouvelles rubriques etc ...

ici sur ultimatepsp !

Bravo à toute l'équipe d'UPSP et bien entendu à tout ses membres, sans lesquels un forum n'existe pas,

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 14:30

Lundi, 30 juin 2008

AFKIM: Messagerie instantanée pour PSP v3.3.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !
(voir http://localhost.geek.nz/)

Cette mise à jour fixe un gros bug d'affichage sur les psp SLIM en cfw 4.01-m33

Si vous avez une PSP FAT ou un firmware plus ancien que le 4.01 alors ce n'est pas la peine d'installer cette version.

afkim-v3.3.5-2-fw4x.zip

Un Tuto ? **

Un super tutoriel de Kurisan sur upsp

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

Posté par zx-81 dans Messagerie à 23:29

Lundi, 23 juin 2008

GP2X-Dragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32.
Voir http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml pour plus d'informations.

GP2X-Dragon est un portage sur GP2X de la version PSP 0.19 de Xroar.

Un grand merci a Danzel et Jeff Chen pour leur clavier virtuel, à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les graphismes, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK GP2X.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration du son avec un patch envoyé par Ciaran l'auteur original de X-roar
  (un grand merci à lui)
- Bug fix dans la gestion du volume (cela ne fonctionnait pas)

- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé (rom, disque, configuration clavier, parametres). Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des centaines de jeux différents.
- Dans ce meme gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel pour specifier la premiere lettre du jeu que l'on cherche (pratique pour retrouver rapidement un jeu).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Voici les sources et une version binaire :
dragon-v1.0.1-bin.zip

dragon-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info ou encore
ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Tandy Coco à 23:21

Samedi, 21 juin 2008

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.4.1

Bonjour à tous,

Parce qu'on peut toujours mieux faire, voici une nouvelle version de GP2X-Cap32, l'emulateur Amstrad CPC pour GP2X.

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Quoi de neuf dans cette version ?

- Bug fix dans l'emulation CRTC, des jeux comme Prehistorik II se bloquaient au demarrage.

- Support pour deux lecteurs de disquettes (A&B) ce qui peut etre tres pratique avec SymbOS pour
mettre le disque systeme sur un lecteur, et la disquette application sur l'autre.
Par contre seul le lecteur A est utilisable pour lancer un jeu automatiquement.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

** Mise a jour **

Un nouveau bug a ete trouvé par Carl Murray (merci à lui) et voici une version mise a jour (v1.4.2)

cap32-v1.4.2-bin.zip

cap32-v1.4.2-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : ici

Pour des images disques c'est par ici

Si vous etes un vrai fan de CPC (comme je le suis), je vous invite a regarder le travail remarquable fait par mon ami Loïc Daneels dans le cadre du projet GB CPC :

GBCPCV3Full.rar
GBCPC update V4.rar

Vous pouvez meme lui laisser un petit commentaire d'encouragement sur :
cpcrulez

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici :
http://www.dev-fr.org/ ou
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 18:14

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.4.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.4.2 :

- Bug fix dans l'emulation CRTC, des jeux comme Prehistorik II se bloquaient au demarrage.

- Support pour deux lecteurs de disquettes (A&B) ce qui peut etre tres pratique avec SymbOS pour mettre le disque systeme sur un lecteur, et la disquette application sur l'autre.
  Par contre seul le lecteur A est utilisable pour lancer un jeu automatiquement.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Cet homebrew a été testé sur FAT & SLIM (Merci à Greg) en utilisant le firmware 3.90-m33 et l'addon 1.5,
mais il devrait fonctionner avec les autres cfw de DAX.

** Mise a jour **

Un nouveau bug a ete trouvé par Carl Murray (merci à lui) et voici une version mise a jour (v1.4.2)

pspcap32-v1.4.2-fw3x.zip

pspcap32-v1.4.2-fw15.zip

pspcap32-v1.4.2-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : ici

Pour des images disques c'est par ici

Si vous etes un vrai fan de CPC (comme je le suis), je vous invite a regarder le travail remarquable fait par mon ami Loïc Daneels dans le cadre du projet GB CPC :

GBCPCV3Full.rar
GBCPC update V4.rar

Vous pouvez meme lui laisser un petit commentaire d'encouragement sur :
cpcrulez

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

Posté par zx-81 dans Amstrad à 13:10

Dimanche, 15 juin 2008

PSPVE : Emulateur Vectrex pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

VecX est un émulateur de console Vectrex écrit par Valavan Manohararajah.
Cet émulateur a été porté sur de nombreux systèmes, et en particulier Windows et Unix.

PSP-VE est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette nouvelle version ?

- Amélioration majeure de la vitesse :
  + optimisation de l'emulation du 6809
  + reprise de la gestion des vecteurs
  + desactivation du cache (completement ineficace)
- L'emulation du son a ete completement reecrite, en repartant
  des sources du 8910 utilisees dans xmame.
- La vue tournée a 90 degres (PSP verticale) est maintenant
  beaucoup plus rapide, et c'est meme devenu le mode par defaut.
- La sauvegarde de l'etat d'un jeu a ete modifiee et elle est plus rapide
  (mais attention vous ne pourrez pas relire les sauvegardes effectuées
  avec la version 1.0.1 !)
- Ajout de .vec et .gam comme extention de rom valides.
- Ajout d'une option pour afficher les jeux en gris ou en gris-bleu

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Merci à Raven pour les images d'eboot dont je me suis inspiré.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspve-v1.0.2-fw3x.zip

pspve-v1.0.2-fw15.zip

pspve-v1.0.2-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

Posté par zx-81 dans Vectrex à 23:39

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveau graphismes basés sur le travail de hackePeter
- Ajout d'une musique pour l'EBOOT
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
- Dans ce meme gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel (ou le clavier IR) pour specifier la premiere lettre du fichier que l'on cherche
- La vitesse d'horloge de la PSP est maintenant a 133 Mhz par défaut (pour économiser la batterie)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspwrite-v1.0.5-fw3x.zip

pspwrite-v1.0.5-fw15.zip

pspwrite-v1.0.5-src.zip

Bonne inspiration,

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

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 20:17

Lundi, 9 juin 2008

PSPVE : Emulateur Vectrex pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

VecX est un émulateur de console Vectrex écrit par Valavan Manohararajah.
Cet émulateur a été porté sur de nombreux systèmes, et en particulier Windows et Unix.

PSP-VE est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Merci à Raven pour les images d'eboot dont je me suis inspiré.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspve-v1.0.1-fw3x.zip

pspve-v1.0.1-fw15.zip

pspve-v1.0.1-src.zip

C'est une première version et il reste pas mal de travail, en particulier sur la vitesse, le son (qui est vraiment pourri) et puis améliorer le rendu en mode vertical (PSP à 90 degrés)

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

Posté par zx-81 dans Vectrex à 19:32

Vendredi, 6 juin 2008

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.1.0

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

GP2X-MSX est un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Optimisation de la vitesse (encore et toujours)
- Support des fichiers d'image disque "gzipés" permettant de réduire la taille de 700k a 50k !
(vous pouvez gziper les fichiers .dsk originaux en .dsz avec l'outil gratuit 7-zip disponible sur www.7-zip.org)
- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé (rom, disque, configuration clavier, parametres). Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires snap et disk.
- Dans ce meme gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel pour specifier la premiere lettre du jeu que l'on cherche (pratique pour retrouver rapidement un jeu).
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
msx-v1.1.0-bin.zip

Et voici les sources :
msx-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici :
http://www.dev-fr.org/ ou
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans MSX à 21:11

Mardi, 3 juin 2008

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.4.0

Bonjour à tous,

Parce qu'on peut toujours mieux faire, voici une nouvelle versionde GP2X-Cap32, l'emulateur Amstrad CPC pour GP2X.

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Quoi de neuf dans cette version ?

- Optimisation de la vitesse (encore et toujours)
- Support des fichiers d'image disque "gzipés" permettant de réduire la taille de 190k a 20k !
(vous pouvez gziper les fichiers .dsk originaux en .dsz avec l'outil gratuit 7-zip disponible sur www.7-zip.org)
- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé (snapshot, disque, configuration clavier, parametres). Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires snap et disk.
- Dans ce meme gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel pour specifier la premiere lettre du jeu que l'on cherche (pratique pour retrouver rapidement un jeu).
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Augmentation du niveau sonore

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

cap32-v1.4.0-bin.zip

cap32-v1.4.0-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : ici
Pour des images disques c'est par ici

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info ou encore
ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 21:55

Dimanche, 1 juin 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.4.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.4.0 :

- Un grand nombre d'optimisations pour accelerer encore et toujours l'emulation, on obtient maintenant 55 fps a seulement 222Mhz en mode de rendu "ultra", sur l'écran de démarrage du CPC. On a bien sur beaucoup plus en 266Mhz (mode conseillé)
- Support des fichiers d'image disque "gzipés" permettant de réduire la taille de 190k a 20k !
  (vous pouvez gziper les fichiers .dsk originaux en .dsz avec l'outil gratuit 7-zip disponible sur www.7-zip.org)
- Ajout d'une music pour l'EBOOT
- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier
  avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé (snapshot, disque, configuration clavier, parametres). Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires snap et disk.
- Dans ce meme gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel (ou le clavier IR) pour specifier la premiere lettre du jeu que l'on cherche (pratique pour retrouver rapidement un jeu).
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80
ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
- Bug fix de l'ecran noir qui apparaissait de facon aléatoire
- Le code source a ete modifie de facon a pouvoir generer une version linux

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Cet homebrew a été testé sur FAT & SLIM (Merci à Greg) en utilisant le firmware 3.90-m33 et l'addon 1.5,
mais il devrait fonctionner avec les autres cfw de DAX.

pspcap32-v1.4.0-fw3x.zip

pspcap32-v1.4.0-fw15.zip

pspcap32-v1.4.0-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : ici
Pour des images disques c'est par ici

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

Posté par zx-81 dans Amstrad à 19:11

Mercredi, 28 mai 2008

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.3.0

Bonjour à tous,

Vous pensiez que j'etais mort ? Et bien non ! Voici une nouvelle (dernière ?) version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

** MISE A JOUR **

Quoi de neuf dans la version 1.3.1 :

- Dans le gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel (ou le clavier IR) pour specifier la premiere lettre du jeu que l'on cherche (pratique pour retrouver rapidement un jeu).

Quoi de neuf dans la version 1.3.0 :

- Support des fichiers d'image disque "gzipés" permettant de réduire la taille de 700k a 50k !
  (vous pouvez gziper les fichiers .dsk originaux en .dsz avec l'outil gratuit 7-zip disponible sur www.7-zip.org)
- Ajout d'une music pour l'EBOOT (merci à Konami)
- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier
  avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé (rom, disque, configuration clavier, parametres).
  Ceci peut etre très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires rom et disk.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80
ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
- Bug fix de l'ecran noir qui apparaissait de facon aléatoire

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.3.1-fw3x.zip

pspmsx-v1.3.1-fw15.zip

pspmsx-v1.3.1-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

Posté par zx-81 dans MSX à 23:14

Jeudi, 22 mai 2008

TombStoneDS: Tombstone City maintenant sur DS !

Bonjour à tous,

Mon ami Buzz a encore frappé et il vient de porter l'excellent jeu Tombstone City sur DS. Voici un petit snapshot pour vous donner envie :

Tout est sur son site, avec toutes les autres trouvailles, bricolages et autres inventions de notre "Geotrouvetou" national :

TombstoneCity sur le site de Buzz !

Bravo Buzz !

Zx

Posté par zx-81 dans NDS à 20:58

Vendredi, 9 mai 2008

PSP-PDA: Un ensemble d'applications PDA pour PSP v1.3.2

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP-PDA qui transforme votre PSP en PDA !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, PSP-PDA comporte un ensemble d'applications PDA tel qu'un éditeur de texte, un lecteur mp3, un visualisateur d'images, un calendrier, un agenda, une calculatrice et meme un réveil !

Il a été écrit par Rob_psp. Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

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

Ma contribution à ce projet est mineure, et tout le mérite va à son auteur : Rob_psp !

Quoi de neuf dans cette version v1.3.2 ?

- Cette version doit fonctionner avec les PSP Slim et les firmwares 3.x
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80
ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
Merci à Angelo pour son aide !

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

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Version pour le firmware 1.5 : psppda-v1.3.2-fw15.zip

Version pour les PSP SLIM & firmwares 3.x : psppda-v1.3.2-fw3x.zip

Le code source : psppda-v1.3.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", 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

Posté par zx-81 dans PDA à 01:07

Samedi, 3 mai 2008

AFKIM: Messagerie instantanée pour PSP v3.3.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !
(voir http://localhost.geek.nz/)

Cette mise à jour fixe entre autre quelques bugs dues aux recents changements des messages des serveurs bitlbee.

Enfin voici les changements :

- Correction des bugs pour les acces ICQ et AOL
- Correction d'un bug dans l'affichage du statut (online)
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80
ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
Merci à Angelo pour son aide !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

afkim-v3.3.4-fw3x.zip

afkim-v3.3.4-src.zip

afkim-v3.3.4-fw15.zip

Un Tuto ? **

Un super tutoriel de Kurisan sur upsp

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

Posté par zx-81 dans Messagerie à 20:14

Vendredi, 2 mai 2008

PSPVNC : Un Client VNC pour PSP v1.2.8 (IR 3.80 & 3.90)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de VNC pour les PSP en custom FW 3.x

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, cet homebrew permet d'acceder et de controller votre PC de n'importe où avec une connection wifi.

Quoi de neuf dans la version 1.2.8 :

- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80
ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
Merci à Angelo pour son aide !
- PSPVNC a été testé avec succès sur
. SLIM 3.90-m33 (Merci à Greg de psp-hacks !)
. FAT 3.90-m33
. FAT 1.5 (addon pour 3.90-m33)
- Ajout d'un fichier README

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont disponibles ici :

pspvnc-v1.2.8-src.zip

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

pspvnc-v1.2.8-fw3x.zip

Besoin d'un TUTO ?

Ne cherchez plus voici le meilleur tutoriel du web francophone :
controler son PC avec sa PSP sur ultimate !

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

Posté par zx-81 dans Client VNC à 13:07

Jeudi, 1 mai 2008

PSPIRC-Ultimate: Un client IRC pour PSP v1.2.1 (IR 3.80 & 3.90)

Bonjour à tous,

PSPIRC-Ultimate est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80
  ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
  Merci à Angelo pour son aide !
- PSPIRC Ultimate a été testé avec succes sur
. SLIM 3.90-m33 (Merci à Greg de psp-hacks !)
. FAT 3.90-m33
. FAT 1.5 (addon pour 3.90-m33)
- Correction de quelques fautes de traduction

Crédits, remerciements et licence ?

Il est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

On lui doit également le clavier virtuel qui est utilisé ici et dans bon nombre de mes 'homebrew'.

Merci evidemment aux developpeurs du SDK, sans lequel on ne pourrait pas developper quoique ce soit sur PSP.

Un grand merci à delight1 pour ses graphismes de la version anglaise, son aide, ses idées, ses commentaires, pour le test, pour sa gentillesse et sa bonne humeur.
Sans elle PSPIRC n'aurait jamais atteind la maturité qu'il a aujourd'hui.

Je voudrais remercier tout spécialement Juloes a qui l'on doit les graphismes de cette version spéciale "Ultimate", et toute l'equipe de UPSP !

Téléchargement

Pour les firmwares 1.5 :
pspirc-v1.2.1-upsp-fw15.zip

Pour les firmware 3.x :
pspirc-v1.2.1-upsp-fw3x.zip

Sources are here :
pspirc-v1.2.1-upsp-src.zip

Un excellent tutoriel vous attend ici

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

Posté par zx-81 dans Client IRC à 19:06

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.1.1 (IR 3.80 & 3.90)

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 ?

- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80 ou 3.90
  sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge. Merci à Angelo pour son aide !
- PSPSSH a été testé avec succes sur
  . SLIM 3.90-m33 (Merci à Greg de psp-hacks !)
  . FAT 3.90-m33
  . FAT 1.5 (addon pour 3.90-m33)
- Bug fix pour la taille memoire de la pile (sur firmware 3.x)
- Nettoyage du code

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.

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspssh-fw15-v1.1.1.zip

La version binaire pour les firmwares 3.x :
pspssh-fw3x-v1.1.1.zip

Pour les sources c'est ici :
pspssh-src-v1.1.1.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

Posté par zx-81 dans Client SSH à 16:28

Dimanche, 27 avril 2008

GP2X-Sim : Un émulateur SamCoupé pour GP2X v1.0.3

Bonjour à tous,

SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

GP2X-Sim est un portage sur GP2X de la version CVS 0.90 beta 4.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration mineure de la vitesse d'execution
- Bug fix dans la gestion du volume, et dans le menu de chargement des roms

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
sim-v1.0.3-bin.zip

Et le code source :
sim-v1.0.3-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK et à Nick666 pour les graphismes.

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 23:33

GP2X-7800: Un émulateur de console Atari 7800 pour GP2X v1.0.4

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateur de console Atari 7800 pour Windows.
Il a été écrit par Greg Stanton, voir Greg's site pour plus de détails.

Voici un portage sur GP2X de la version 1.2.

Quoi de neuf dans cette nouvelle version :

- Amélioration de la vitesse, maintenant à 50 fps pour 200Mhz
- Bug fix dans le gestionnaire de fichiers

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
7800-v1.0.4-bin.zip

Et ici les sources :

7800-v1.0.4-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 15:33

GP2X-MO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir http://dcmo5.free.fr/ pour plus d'informations).
Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

GP2X-MO5 est un portage sur GP2X de la version 11 de DCMO5.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Bug fix dans la gestion du volume ...

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
mo5-v1.0.2-bin.zip

Le code source :
mo5-v1.0.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Thomson MO5 à 12:15

GP2X-Colem: Un émulateur ColecoVision pour GP2X v1.0.3

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.
GP2X-Colem est un portage sur GP2X de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf dans cette version :

- Amelioration de la vitesse, la partie z80 a ete reecrite avec des tables de sauts
- Amelioration de la precision de l'emulation (ajustement de la vitesse en fonction du mode ntsc/pal etc ...)
- Ajout d'une option pour choisir le mode ntsc/pal
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Nouvelles touches de raccourcis pour afficher le nombre de fps, effectuer une sauvegarde ou un chargement rapide etc ...
- Ajout d'un mode auto-fire (R Trigger + X pour l'activer)
- Nouveaux graphismes et ajout d'une image d'introduction

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
colem-v1.0.3-bin.zip

Et le code source :
colem-v1.0.3-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 00:55

Samedi, 26 avril 2008

PSPDragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32.
Voir http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml pour plus d'informations.

PSPDragon est un portage sur PSP de la version 0.19 de Xroar.

Quoi de neuf dans cette version (finale?) :

- Amélioration de la qualité du son dans des jeux comme "Demon Attack".
  Je tiens à préciser que cette amélioration m'a été transmise directement par l'auteur de X-roar !

Un grand merci à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les icones d'EBOOT, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le support des cassettes etant buggé j'ai préféré l'enlever, sachant que la plupart des jeux sont disponibles sur disquette.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspdragon-v1.0.3-fw3x.zip

pspdragon-v1.0.3-fw15.zip

pspdragon-v1.0.3-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

Posté par zx-81 dans Tandy Coco à 15:35

Dimanche, 13 avril 2008

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.1.3

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : ici.

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 3.x-m33 et la PSP SLIM.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Musique de l'eboot écrite par les très célèbres Observe & Control !!! (un grand merci à Gnuth au passage !)

- Amélioration de la vitesse (mais pas suffisant pour jouer a pitfall2+ malheureusement ...)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.1.3-fw3x.zip

psp2600-v1.1.3-fw15.zip

psp2600-v1.1.3-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 19:56

Mardi, 8 avril 2008

Un développeur émérite rejoint la scène DS !

Un petit message d'encouragement pour mon ami Buzz qui vient de porter son excellent émulateur ZX Spectrum sur nintendo DS !

Tout est sur son site, une version DS est à trouver en section 4 :
Le site de Buzz

J'ai eu le plaisir de suivre cette aventure de portage au jour le jour depuis plusieurs mois, et je peux vous assurer que Buzz n'a pas ménagé sa peine.

Le resultat vaut le détour, un "must-have" pour tous les amoureux du Speccy !

Bravo Buzz !

Zx

Posté par zx-81 dans NDS à 13:24

Dimanche, 6 avril 2008

PSPMO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir http://dcmo5.free.fr/ pour plus d'informations).
Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

PSPMO5 est un portage sur PSP de la version 11 de DCMO5.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration majeure de la vitesse, 50 images par seconde à seulement 133Mhz !
- Bug fix dans le gestionnaire de fichiers / roms
- Ajustement des differents modes de rendu graphique

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspmo5-v1.0.3-fw3x.zip

pspmo5-v1.0.3-fw15.zip

pspmo5-v1.0.3-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

Posté par zx-81 dans Thomson MO5 à 19:33

GP2X-MO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir http://dcmo5.free.fr/ pour plus d'informations).
Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

GP2X-MO5 est un portage sur GP2X de la version 11 de DCMO5.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
mo5-v1.0.1-bin.zip

Le code source :
mo5-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Thomson MO5 à 18:01

Samedi, 5 avril 2008

GP2X-THOM: Emulateur de TO7-70 pour GP2X v1.0.4

Bonjour à tous,

Thom est un des meilleurs émulateurs de Thomson TO7 pour les systèmes
MacOS, Windows et Unix.

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (voir http://www.sylvain-huet.com),
puis Eric Botcazou (voir http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué ce projet et a ajouté
pleins de nouvelles fonctionnalités.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amelioration de la vitesse
- Sauvegarde et restauration de l'etat de l'emulateur. Cette fonctionnalité a été developpée de zero, puisqu'elle n'existait pas dans l'emulateur d'origine.
Le format de sauvegarde (STZ) n'est valide qu'avec GP2X-Thom et PSP-Thom.
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, sauvegarder ou charger l'etat, tout ca sans avoir a revenir de le menu.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)

Si vous chercher quelques bons jeux :
jeux pour to7-70

Voici une version binaire :
thom-v1.0.4-bin.zip

Voici le code source :
thom-v1.0.4-src.zip

Ceci doit être la dernière version, seulement si des bugs majeurs sont découverts ...

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 20:02

Vendredi, 4 avril 2008

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.0.6

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

GP2X-MSX est un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration de la vitesse d'émulation du CPU et du son
- Ajout des touches manquantes comme HOME, GRAPH, STOP
- Ajout d'une option pour reguler l'amplitude du son
 Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, sauvegarder ou charger l'etat, tout ca sans avoir a revenir de le menu.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
msx-v1.0.6-bin.zip

Et voici les sources :
msx-v1.0.6-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans MSX à 19:59

Jeudi, 27 mars 2008

GP2X-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour GP2X v1.0.6

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

GP2X-2600 est un portage sur GP2X de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version (finale ?) :

- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, sauvegarder ou charger l'etat, tout ca sans avoir a revenir de le menu.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
2600-v1.0.6-bin.zip

Et voici le code source :
2600-v1.0.6-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 20:09

Lundi, 24 mars 2008

PSPDragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32.
Voir http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml pour plus d'informations.

PSPDragon est un portage sur PSP de la version 0.19 de Xroar.

Quoi de neuf dans cette version (finale?) :

- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale
- Ajout d'une option artefact (pour avoir de la couleur)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Mode Auto-fire
- Nouveau menu pour entrer les commandes (LOAD, EXEC) d'execution
  des jeux sur disquettes

Un grand merci à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les icones d'EBOOT, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le support des cassettes etant buggé j'ai préféré l'enlever, sachant que la plupart des jeux sont disponibles sur disquette.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspdragon-v1.0.2-fw3x.zip

pspdragon-v1.0.2-fw15.zip

pspdragon-v1.0.2-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

Posté par zx-81 dans Tandy Coco à 14:54

Vendredi, 21 mars 2008

AFKIM: Messagerie instantanée pour PSP v3.3.3 (bug fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !
(voir http://localhost.geek.nz/)

Cette mise à jour fixe quelques bugs en particulier avec les caractères accentués si utiles en francais.

Voici les principaux changements :

- ajout d'un ecran de démarrage
- correction du bug avec les caractères accentués.
- correction du bug dans la résolution de noms
  (parfois afkim se fige lorsqu'il essaye de trouver l'IP du serveur bitlbee)

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

afkim-v3.3.3-fw3x.zip

afkim-v3.3.3-src.zip

afkim-v3.3.3-fw15.zip

** VOUS CHERCHEZ UN TUTO ? **

Un super tutoriel de Kurisan sur upsp

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

Posté par zx-81 dans Messagerie à 21:53

Jeudi, 20 mars 2008

AFKIM: Messagerie instantanée pour PSP v3.3.2 (Critique)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !
(voir http://localhost.geek.nz/)

Cette une mise à jour critique dans le sens où les versions précédentes ne fonctionnent plus !
En effet le serveur bitlbee a changé les messages lors de l'authentification et Afkim n'etait plus capable de se connecter.

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

afkim-v3.3.2-fw3x.zip

afkim-v3.3.2-src.zip

afkim-v3.3.2-fw15.zip

** VOUS CHERCHEZ UN TUTO ? **

Un super tutoriel de Kurisan sur upsp

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

Posté par zx-81 dans Messagerie à 22:07

Mardi, 18 mars 2008

L'histoire des consoles de jeux !

Bonjour à tous,

Je propose aujourd'hui un peu de lecture à tous ceux qui comme moi partagent la passion des vielles consoles et des micro-ordinateurs des années 80 et 90.

Sandman que je remercie au passage a fait un travail remarquable d'archéologie sur ultimatepsp :

L'histoire des consoles première partie

L'histoire des consoles deuxième partie

L'histoire des consoles troisième partie

à consommer sans modération

Zx

Posté par zx-81 dans Bons coins du net à 20:16

Lundi, 17 mars 2008

PSPTI99 : Un émulateur de TI-99/4 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/)

PSPTI99 est un portage sur PSP de la version 0.1.0 de TI99Sim.

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'une option auto-fire
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, sauvegarder ou charger l'etat, tout ca sans avoir a revenir de le menu.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspti99-v1.0.3-fw3x.zip

pspti99-v1.0.3-fw15.zip

pspti99-v1.0.3-src.zip

La fonction de sauvegarde est toujours buggée, si vous rencontrez des problemes il faut recharger la cartouche et recharger la sauvegarde.

Si vous cherchez des jeux voici un pack : ici

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

Posté par zx-81 dans TI 99 à 19:51

Dimanche, 16 mars 2008

Un grand merci à psp-hacks !

Un grand merci a mon ami Greg administrateur du site psp-hacks !

Grace à son importante contribution financière, j'ai pu commander une PSP SLIM aujourd'hui !

Je vais donc pouvoir ajouter de nouvelles fonctionnalités comme la sortie TV sur mes différents portages.
J'espère également pouvoir résoudre les problèmes rencontrés par les utilisateurs de SLIM sur mes homebrew.

Merci encore Greg, pour le temps que tu donnes à la scene PSP, pour ton beau site web, ton soutient et ta gentillesse.

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 12:07

Vendredi, 14 mars 2008

PSPMO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour PSP v1.0.2 (final)

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir http://dcmo5.free.fr/ pour plus d'informations).
Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

PSPMO5 est un portage sur PSP de la version 11 de DCMO5.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Chargement des disquettes et des K7 !
- Sauvegarde et chargement de l'etat de l'emulateur !
- Affiche et sauve une petite image pour chaque sauvegarde
- Nouveau mode de rendu (fit en hauteur)
- Nouveau menu pour lancer les commandes de chargement (LOAD, RUN etc ...)
- Option pour activer ou desactiver le support des disquettes
- Amélioration de la vitesse
- Ajout de nouvelles touches de raccourcis pour sauvegarder et charger une partie.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspmo5-v1.0.2-fw3x.zip

pspmo5-v1.0.2-fw15.zip

pspmo5-v1.0.2-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

Posté par zx-81 dans Thomson MO5 à 21:44

Samedi, 8 mars 2008

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.2.0 (Finale)

Bonjour à tous,

Voici la version finale de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, Thom est un émulateur de Thomson TO7 multi-plateformes (MacOS, Unix et Windows).

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (http://www.sylvain-huet.com), puis Eric Botcazou (see http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué le projet pour ajouter de nouvelles fonctionnalités.

Quoi de neuf dans la version 1.2.0 :

- Amelioration de la vitesse (60 fps a 222Mhz)
- Sauvegarde et restauration de l'etat de l'emulateur Cette fonctionnalité a été developpée de zero, puisqu'elle n'existait pas dans l'emulateur d'origine.
  Le format de sauvegarde (STZ) n'est valide qu'avec PSPThom.
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout de nouveaux modes de rendu graphique (FIT en hauteur etc ...)
- Le pad analogique est maintenant utilisable dans le menu de selection des fichiers de K7, DISK et State (pour les parcourir plus vite)
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, sauvegarder ou charger l'etat, tout ca sans avoir a revenir de le menu.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale
- Cet homebrew peut etre compilé pour Linux (utile pour le debug)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.2.0-fw3x.zip

pspthom-v1.2.0-fw15.zip

pspthom-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

PS: Si vous cherchez des jeux pour cet émulateur, c'est par ici

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

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 15:11

Lundi, 3 mars 2008

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.2.2 (finale)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.
Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version finale ?

- Importante amélioration de la vitesse
- De nouvelles icones pour l'EBOOT (prises sur le site de Raven)
- Ajout d'une option pour afficher le nombre de fps et d'une autre pour le frameskip
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Cet homebrew peut etre compilé pour Linux (utile pour le debug)
- Le pad analogique fonctionne dans le selecteur de programmes

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Et ici en francais !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.2.2-fw3x.zip

pspxti-v1.2.2-fw15.zip

pspxti-v1.2.2-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans TI 92 à 23:43

Dimanche, 24 février 2008

PSPMO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir http://dcmo5.free.fr/ pour plus d'informations).
Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

PSPMO5 est un portage sur PSP de la version 11 de DCMO5.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspmo5-v1.0.1-fw3x.zip

pspmo5-v1.0.1-fw15.zip

pspmo5-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

** MISE A JOUR ** Je viens de mettre une nouvelle version qui fixe le probleme des touches du clavier virtuel qui ne fonctionnaient pas

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

Posté par zx-81 dans Thomson MO5 à 16:37

PSPZX81: émulateur Sinclair ZX81 pour PSP v1.2.0 (finale)

Bonjour à tous,

Voici la version finale de PSPZX81 l'émulateur ZX 81 Sinclair pour PSP.

Pour ceux qui n'ont pas vu les version précédentes, XZ81 est un émulateur de micro ordinateur Sinclair ZX81 fonctionnant sous Unix. Il a été écrit par Russel Marks en 1995.
Vous pouvez visiter son site pour plus d'informations : http://rus.members.beeb.net/

PSPZX81 est un portage sur PSP de la version 2.1 de XZ81.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouvelles icones d'eboot (Merci à Raven)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, tout ca sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale
- Cet homebrew peut etre compilé pour Linux (utile pour le debug)

Si vous chercher le manuel ou de la documentation sur le zx81, allez jeter un oeil ici :
http://www.zx81kit.com/

Si vous chercher des jeux c'est par là : ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sinclair/

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspzx81-v1.2.0-fw3x.zip

pspzx81-v1.2.0-fw15.zip

pspzx81-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Pour ceux qui n'ont jamais entendu parler de Lord Sinclair (et pas Bob Sinclar), je vous invite a visiter un site qui retrace son histoire : Lord Sinclair

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

Posté par zx-81 dans Sinclair à 11:02

Mardi, 12 février 2008

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.1.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.
PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.1.1 :

- Amélioration de la vitesse en particulier l'emulation.
  Antartic Adventure est maintenant à 60 fps même avec l'horloge PSP à 133Mhz !
- Support des claviers sans fil (pratique pour les menus ?)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, deplacer la fenetre l'emulation, tout ca sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale
- Ajout d'une option pour selectionner le mode PAL ou NTSC

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.1.1-fw3x.zip

pspcolem-v1.1.1-fw15.zip

pspcolem-v1.1.1-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 22:46

Samedi, 9 février 2008

Kit De Développement PSP pour Windows

Bonjour à tous,

Pour les utilisateurs de windows qui ont toujours rêvé de developper des homebrews sur PSP, sans passer des heures a essayer d'installer cygwin, et compiler toutes les librairies du "toolchain", cette distribution est pour vous !

Vous devez dans un premier temps installer VirtualBox sur votre PC :
http://www.virtualbox.org/

La suite c'est par ici (merci Sandman !)

Zx

PS: Voici les fichiers sur easyshare :

disk01.rar
disk-02.rar
disk-03.rar
disk-04.rar
disk-05.rar
disk-06.rar
disk-07.rar
disk-08.rar
disk-09.rar
disk-10.rar
disk-11.rar
disk-12.rar
disk-13.rar
disk-14.rar
disk-15.rar
disk-16.rar
disk-17.rar

ou sur free :
on dl.free.fr

Pour les personnes uniquement interressees par le SDK compilé pour Linux :
pspdev-gcc410.tar.bz2

Posté par zx-81 dans SDK à 16:02

Mercredi, 6 février 2008

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.1.2 (final)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

** mise à jour 1.1.3 **

- bug fix dans la gestion du mode video PAL/NTSC
- bug fix dans la sauvegarde du parametre vsync

Quoi de neuf dans la version 1.1.2 :

- Amélioration notable de la vitesse
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, deplacer la fenetre d'emulation, tout ca sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
  Cependant, avec certains jeux, il est difficile d'arreter le tir automatique, et il faut dans ce cas insister plusieurs fois.
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Correction d'un bug lors du chargement des préférences d'une rom 5200
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

version fw3.x

version fw1.5

code source

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

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 23:03

Dimanche, 3 février 2008

GP2X-7800: Un émulateur de console Atari 7800 pour GP2X v1.0.3

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateur de console Atari 7800 pour Windows.
Il a été écrit par Greg Stanton, voir Greg's site pour plus de détails.

Voici un portage sur GP2X de la version 1.2.

Quoi de neuf dans cette nouvelle version :

- Amélioration notable de la vitesse (50 fps a 220Mhz)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour la sauvegarde rapide, l'affichage du FPS etc ...
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver. Très pratique pour des jeux comme "Xevious".
Cependant, avec certains jeux, il est difficile d'arreter le tir automatique, et il faut dans ce cas insister plusieurs fois.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
7800-v1.0.3-bin.zip

Et ici les sources :
7800-v1.0.3-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 22:35

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.2.0 version FR !

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- PSPIRC est maintenant complètement en français
- Le fichier lisezmoi et l'aide sont en français
- Un thème UPSP original réalisé par Juloes lui-même !

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP. Il est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

On lui doit également le clavier virtuel qui est utilisé ici et dans bon nombre de mes 'homebrew'.

Merci evidemment aux developpeurs du SDK, sans lequel on ne pourrait pas developper quoique ce soit sur PSP.

Un grand merci à delight1 pour ses graphismes de la version anglaise, son aide, ses idées, ses commentaires, pour le test, pour sa gentillesse et sa bonne humeur.
Sans elle PSPIRC n'aurait jamais atteind la maturité qu'il a aujourd'hui.

Je voudrais remercier tout spécialement Juloes a qui l'on doit les graphismes de cette version spéciale "Ultimate".

Et enfin, je remercie l'equipe et les membres du site ultimatepsp.fr pour leur accueil, leur soutien (notemment lors d'embrouilles récentes avec un autre site francophone) et leur chaleur, un vrai bonheur d'etre parmis eux au jour le jour.

Téléchargement

Il est disponible en exclusivité sur ultimatepsp.fr

Pour ceux qui ont la flemme de s'inscrire sur upsp (pourtant ils manquent quelque chose) : pspirc-v1.2.0-upsp-fw3x.zip

Un excellent tutoriel vous attend ici

Cet homebrew n'est pas modifiable, si l'un des fichiers de l'archive est modifié, il refusera de se lancer.

Amusez vous bien,

Zx

Posté par zx-81 dans Client IRC à 11:23

Samedi, 2 février 2008

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.1.2

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, ProSystem est un émulateur de console Atari 7800 qui fonctionne sous windows. Il a été écrit par Greg Stanton (voir le site de Greg pour plus d'informations).

Quoi de neuf dans la version 1.1.2 :

- Amélioration notable de la vitesse (> 60 fps a 222Mhz)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, deplacer la fenetre d'emulation, tout ca sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver. Très pratique pour des jeux comme "Xevious".
Cependant, avec certains jeux, il est difficile d'arreter le tir automatique, et il faut dans ce cas insister plusieurs fois.
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.1.2-fw3x.zip

psp7800-v1.1.2-fw15.zip

psp7800-v1.1.2-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

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 13:30

Vendredi, 1 février 2008

Traduction en francais de mes homebrews ?

Bonsoir à tous,

Tous mes homebrews ou mes portages d'émulateurs étants en anglais, je pensais en traduire quelques uns en francais.

Le tout étant de savoir lesquels souhaiteriez vous voir dans la langue de Molière en priorité ?

Venez me donner votre avis sur ultimatepsp.fr

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 21:45

Jeudi, 31 janvier 2008

GP2X-Sim : Un émulateur SamCoupé pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

GP2X-Sim est un portage sur GP2X de la version CVS 0.90 beta 4.

Quoi de neuf ?

- Amélioration majeure de la vitesse d'execution !

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
sim-v1.0.2-bin.zip

Et le code source :
sim-v1.0.2-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK et à Nick666 pour les graphismes.

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 23:33

Dimanche, 27 janvier 2008

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.2.1 (finale)

Bonjour à tous,

Voici la version finale de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.2.1 :

- Importantes optimisations pour accélérer l'émulation, en particulier sur la partie Z80, Video et sur le son.
  Pas mal de jeux tournent maintenant à pleine vitesse (50 fps) avec une fréquence à 222Mhz.
- De nouveaux mode graphiques, pour prendre en compte les tailles variables que peuvent prendre les différents jeux.
- Il est maintenant possible pour certains modes de rendu, de deplacer la fenetre d'emulation en X et Y.
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, deplacer la fenetre d'emulation, tout ca sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Nettoyage du code.

Un grand merci à Nick666

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.2.1-fw3x.zip

pspsim-v1.2.1-fw15.zip

pspsim-v1.2.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Si vous cherchez des jeux, voici un pack fait par Nick666 : here

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

Posté par zx-81 à 19:57

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.1.2

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : ici.

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 3.x-m33 et la PSP SLIM.

Quoi de neuf dans cette version (la dernière j'espère) ?

- Amélioration de la vitesse
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver. Très pratique pour des jeux comme "space invaders".
  Cependant, avec certains jeux, il n'est pas possible d'arreter le tir automatique, et il faut dans ce cas aller dans le menu "settings" et mettre l'option "auto fire" sur off.
- Le GU de la PSP est maintenant utilisé pour tous les modes de rendu
- Support des claviers sans fil (testé uniquement avec un clavier Targu PA-870U)
- Ajout de l'extension .a26 comme extension valide pour la selection des roms.
- Ajout de plusieurs touches raccourcis, pour :
  . modifier directement les parametres tels que fps, render mode, auto fire speed
    sans avoir à revenir dans le menu de l'émulateur.
  . sauvegarde rapide et chargement rapide
- Modification de l'option "speed limiter" dans le menu des parametres (settings)
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le pad analogique peut etre utilisé pour naviguer lors de la selection des roms (plus rapide).
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Augmentation de la taille de la mémoire du tas pour la version fw3x

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.1.2-fw3x.zip

psp2600-v1.1.2-fw15.zip

psp2600-v1.1.2-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 02:42

Samedi, 26 janvier 2008

Elle est pas belle la scene PSP francaise ? * MAJ2 ***

**** MAJ 28/01/2007 20h54 ****

** ATTENTION ** Vous n'êtes pas libre de tout dire ici, sachez que magixien (admin de pspgen) me "demande" de censurer les commentaires qu'il trouve "diffamatoires".

**** FIN MAJ 28/01/2007 20h54 ****

Bonjour à tous,

Je lis ici et là tout et n'importe quoi suite à un post que j'ai fait sur un des plus gros site PSP francophone, dans un topic parlant de la version 1.3.3 de pspcap32, où j'annonçais que je ne posterais plus la-bas.

Alors pourquoi mon dernier post sur ce site ? Pourquoi ne plus continuer a répondre aux questions des utilisateurs de mes homebrew, à essayer de résoudre leurs problemes, à profiter de leur encouragements de leur merci, de leurs idées etc ... ???

J'ai décidé de ne plus poster sur pspgen car le propriétaire de ce site m'a pris la tête mechamment par email suite a un post sur un site concurrent (comme si il pouvait y avoir de la concurrence) où il s'est senti visé alors que je ne parlais ni de lui, ni de son site. Indépendamment du fait que sa démarche est complètement surréaliste, comme si il avait le pouvoir de tout diriger sur cette terre, ca m'a sérieusement enervé et je l'ai donc envoyé ballader.

Peu de temps après il a "newsé" personnelement ma nouvelle version de pspcap32 en ne citant pas mon site (http:// comme url de l'auteur) où il avait pourtant recopié intégralement les informations, et en ne citant aucune fois mon pseudo, ni les credits, ni les remerciements, ni le code source (GNU) etc …

Indépendamment du fait que de faire un copier coller de mon site, c'est une violation du droit d'auteur, je pense que c'est une bien curieuse facon de rendre hommage et de prendre en consideration le travail des codeurs de la scene PSP.

Evidemment à la suite de ca j'ai posté ceci :

@magixien: c'est mieux quand on met une url valide pour le site de l'auteur d'un portage (ca permet de respecter la GPL qui veut que les sources soient accessibles en meme temps qu'une release binaire).
.....
quelques derniers conseils et aides à differents membres
...
@tous: c'etait mon dernier post ici, je suis disponible sur mon blog : http://zx81.zx81.free.fr/

Quelques heures apres j'ai appris par Britix qu'il y avait un topic d'un codeur inconnu (comme par hasard) qui se "lachait" sur pspgen (je n'ai pas vu le topic en question, donc je ne risque pas d'en parler).

Ensuite, des bruits courent, kasimodem affirme que c'est moi qui me cache derriere un proxy, comme quoi j'ai la grosse tête etc ... (merci la diffamation).

Voila l'histoire, depuis pspgen ne met plus mon pseudo nulle part, et enlève systématiquement les credits, les eventuels remerciements etc … Tout ca en faisant un joli copié/collé de mon site francophone, et donc en parfaite violation du droit d'auteur.

J'apprend que je suis indésirable, on ne veut plus de moi sur le site (alors que c'est moi qui suit parti), mais on continue à publier le fruit de mon travail, puisqu'on est sans gêne chez pspgen, et pas à une contradiction pret lorsqu'il s'agit de faire du "hits".

Le développement d’homebrew je le fais par plaisir, et ce genre d’histoire ce n’est pas du tout plaisant.
C'eut été sur un petit site francophone fait par deux potes, je n'en aurais rien eu a faire. Mais là c'est sur un des deux plus gros sites PSP francais.

Tout ca pour dire que je pense sérieusement à quitter définitivement la scene PSP francophone, et peut etre quitter la scene PSP tout court pour de meilleurs horizons,

Quoi qu'il en soit je demande aux "newsers" du site en question de ne plus publier aucun de mes homebrew chez eux, de facon à mettre leurs actes en accord avec leur idées,

Merci à ceux qui m'ont lu,

Zx

**** MAJ 27/01/2007 1h09 am **** :

Ce billet aura au moins eu le mérite d'avoir mis en exergue un certain nombre de problemes récurents sur cette scène francophone en général, et sur ce "fameux" site en particulier.
En espérant qu'il y ait une prise conscience de certains, et que cela ne se reproduise pas avant un moment.

Vos commentaires m'ont rappelé (s'il etait necessaire) qu'un site c'est avant tout des membres (ce que certains oublient), et que la scène PSP c'est surtout des gamers et des geeks qui s'éclatent à installer des homebrews à toutes les sauces.

Pourquoi les priver alors que je partage la même passion et que je développe des homebrews certes pour moi, mais aussi pour eux ? Tout ca à cause de la mauvaise conduite d'une poignée ?

C'est très shadok tout ca, un peu trop peut être.

Merci à tous de votre soutient, et passons à autre chose de plus positif.

Posté par zx-81 dans Évènements à 18:10

Mercredi, 23 janvier 2008

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.1.2 (Fix clavier IR)

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Plus de latence / blocage avec le clavier IR
- La commande /notice affiche maintenant correctement les messages
- Ajout de la commande /clear (pour effacer l'ecran)

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel,
et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

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".

Un grand merci à Snaap06 et KookBott pour les graphismes,
les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage des versions précédentes !

Si vous aimez les graphismes de HookBott vous pouvez toujours les trouver ici : pspirc-skin.zip

Un grand merci à Delight1 pour ses graphismes, son aide, ses idées, ses commentaires, pour le test, pour sa gentillesse et sa bonne humeur.

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

pspirc-fw15-v1.1.2.zip
pspirc-fw3x-v1.1.2.zip
pspirc-src-v1.1.2.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

Posté par zx-81 dans Client IRC à 22:43

Dimanche, 20 janvier 2008

GP2X-Dragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32.
Voir http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml pour plus d'informations.

GP2X-Dragon est un portage sur GP2X de la version PSP 0.19 de Xroar.

Un grand merci a Danzel et Jeff Chen pour leur clavier virtuel, à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les graphismes, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK GP2X.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Voici les sources et une version binaire :
dragon-v1.0.1-bin.zip

dragon-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info ou encore
ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Tandy Coco à 20:20

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.3.3 (ultime)

Bonjour à tous,

Voici la version finale de GP2X-Cap32, l'emulateur Amstrad CPC pour GP2X.

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Quoi de neuf dans cette version ?

- Un grand nombre d'optimisations pour accelerer encore l'emulation, on obtient maintenant 50 fps à 200Mhz avec de nombreux jeux.
  Les principales modifications apportées sur le code :
  . La partie émulation de Z-80 à été réecrite en utilisant plusieurs astuces en particulier une table de saut explicite (gcc 4.1.1 n'est pas optimal du tout sur cette partie).
  . Reprise du code pour le son et le CRT

. Nettoyage des parties inutilisées

- Mode Auto-fire pour le joystick, il suffit d'appuyer sur RTrigger+X pour l'activer
(indispensable pour des jeux comme "defend or die")
- Ajout de nouvelles touches de raccourcis pour gerer la vitesse du tir automatique
- Les touches RTrigger/LTrigger peuvent etre utilisees dans le menu de configuration du clavier
pour naviguer entre le mapping Normal, Ltrigger et Rtrigger.
- Nouvelle fonctionnalité pour entrer les commandes "RUN", CAT etc .. :
. Il suffit de choisir la commande souhaitée avec les fleches droite et gauche et ensuite de valider
pour entrer la commande.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement
(pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Nettoyage du code et bug fix

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

cap32-v1.3.3-bin.zip

cap32-v1.3.3-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info ou encore
ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 00:38

Samedi, 19 janvier 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.4

Bonjour à tous,

Voici la version finale de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.4 :

- Un grand nombre d'optimisations pour accelerer encore l'emulation, on obtient maintenant 49 fps a seulement 222Mhz en mode de rendu "ultra", sur l'écran de démarrage du CPC. On a bien sur beaucoup plus en 266Mhz (mode conseillé)
  Les principales modifications apportées sur le code :
  . La partie émulation de Z-80 à été réecrite en utilisant plusieurs astuces en particulier une table de saut explicite (gcc 4.10 n'est pas optimal du tout sur cette partie).
  . Reprise du code pour le son et le CRT
  . Nettoyage des parties inutilisées

- Mode Auto-fire pour le joystick, il suffit d'appuyer sur RTrigger+X pour l'activer
  (indispensable pour des jeux comme "defend or die")
- Ajout de nouvelles touches de raccourcis pour gerer la vitesse du tir automatique
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Les touches RTrigger/LTrigger peuvent etre utilisees dans le menu de configuration du clavier pour naviguer entre le mapping Normal, Ltrigger et Rtrigger.
- Nouvelle fonctionnalité pour entrer les commandes "RUN", CAT etc .. :
  . Il suffit de choisir la commande souhaitée avec les fleches droite et gauche et ensuite de valider
  pour entrer la commande.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement
  (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Nettoyage du code et bug fix

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.3.4-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.4-fw15.zip

pspcap32-v1.3.4-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : ici
Pour des images disques c'est par ici

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

Posté par zx-81 dans Amstrad à 22:02

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.2.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.2.4 :

- Ajout des touches manquantes comme HOME, GRAPH ou STOP
  (Merci à symBioT de m'avoir signalé ce bug)
- Mode Auto-fire pour le joystick, il suffit d'appuyer sur RTrigger+X pour l'activer
  (très pratique pour des jeux comme 1942)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour :
. modifier les paramètres tels que fps ou le mode de rendu directement dans l'emulateur
(sans passer pas le menu de gestion des paramètres)
. sauvegarde et chargement rapide de l'état courant
(pas besoin de revenir au menu principal, pratique pour passer une étape difficile dans
un jeu, en rechargeant le dernier point de sauvegarde rapidement)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Le pad analogique est maintenant utilisable dans le menu de selection des fichiers de rom
  (pour les parcourir plus vite)
- Les touches RTrigger/LTrigger peuvent etre utilisees dans le menu de configuration du clavier
  pour naviguer entre le mapping Normal, Ltrigger et Rtrigger.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.2.4-fw3x.zip

pspmsx-v1.2.4-fw15.zip

pspmsx-v1.2.4-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

Posté par zx-81 dans MSX à 01:49

Dimanche, 13 janvier 2008

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.3.2 (fullspeed)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version (et j'espère dernière) de GP2X-Cap32, l'emulateur Amstrad CPC pour GP2X.

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Quoi de neuf dans cette version ?

- Grosse amélioration de la vitesse (+20%) grace à Noldor & Notaz
- Bug fix dans la prise en compte du paramètre de rendu d'un écran monochrome (vert)
- Ajout de nouvelles touches pour :
. modifier les paramètres tels que fps ou le mode de rendu directement dans l'emulateur
  (sans passer pas le menu de gestion des paramètres)
. sauvegarde et chargement rapide de l'état courant
(pas besoin de revenir au menu principal, pratique pour passer une étape difficile dans
un jeu, en rechargeant le dernier point de sauvegarde rapidement)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

cap32-v1.3.2-bin.zip

cap32-v1.3.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info ou encore
ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 21:41

Samedi, 12 janvier 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.3

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC (sans doute la dernière) !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.3 :

- Bug fix dans la prise en compte du paramètre de rendu d'un écran monochrome (vert)
- Amélioration de la vitesse (+ 3 fps à 222Mhz)
- Ajout de nouvelles touches pour :
. modifier les paramètres tels que fps, delta_y ou le mode de rendu
  directement dans l'emulateur (sans passer pas le menu de gestion des paramètres)
. sauvegarde et chargement rapide de l'état courant
  (pas besoin de revenir au menu principal, pratique pour passer une étape difficile dans
  un jeu, en rechargeant le dernier point de sauvegarde rapidement)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.3.3-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.3-fw15.zip

pspcap32-v1.3.3-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : ici
Pour des images disques c'est par ici

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

Posté par zx-81 dans Amstrad à 23:50

GP2X-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour GP2X v1.0.5 *F200*

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

GP2X-2600 est un portage sur GP2X de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version :

- Bug fix, fonctionne maintenant avec les F200 (Merci à Slaanesh)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
2600-v1.0.5-bin.zip

Et voici le code source :
2600-v1.0.5-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 10:06

Jeudi, 10 janvier 2008

PSPDragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32.
Voir http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml pour plus d'informations.

PSPDragon est un portage sur PSP de la version 0.19 de Xroar.

Un grand merci a Danzel et Jeff Chen pour leur clavier virtuel, à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les icones d'EBOOT, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspdragon-v1.0.1-fw3x.zip

pspdragon-v1.0.1-fw15.zip

pspdragon-v1.0.1-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

Posté par zx-81 dans Tandy Coco à 23:44

Mardi, 1 janvier 2008

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout de la fonctionnalité Selection/Copier/Coller
- Le texte copié dans le presse-papier peut etre transféré d'un fichier à l'autre
  (pratique pour fusionner plusieurs fichiers).
- Nouvelle facon de nommer les nouveaux fichiers pour eviter les conflits de noms.
- Nouvelle image de fond pour la fenetre d'aide et la selection des fichiers

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspwrite-v1.0.4-fw3x.zip

pspwrite-v1.0.4-fw15.zip

pspwrite-v1.0.4-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

EDITE: la version précédente était ultra buggée ... je viens de mettre une nouvelle version.

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

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 20:41

Client VNC pour PSP v1.2.7 (bug fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de VNC pour les PSP en custom FW 3.x

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, cet homebrew permet d'acceder et de controller votre PC de n'importe où avec une connection wifi.

Quoi de neuf dans la version 1.2.7 :

+ Bug fix avec les firmwares 3.x (pas assez de memoire sur le tas)
+ Bug fix avec les claviers sans fil
(on ne pouvait pas désactiver le support des claviers IR dans le pspirkeyb.ini, ce qui peut s'avérer gênant lorsqu'on a une télécommande ou un émetteur IR

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont disponibles ici :

pspvnc-v1.2.7-src.zip

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

pspvnc-v1.2.7-fw3x.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

Posté par zx-81 dans Client VNC à 10:57

Bonne année 2008 !

Je vous souhaite à tous bonheur, santé et prospérité pour cette nouvelle année 2008 !

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 00:02

Samedi, 29 décembre 2007

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.1.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Quoi de neuf dans la version 1.1.1 :

- Ajout d'un nouveau mode "Fit height"
- Tout les modes graphiques utilisent maintenant le GU (graphical Unit)
- Le pad analogique est maintenant utilisable lors de l'ouverture des fichiers roms
- Il est possible de compiler cette version de pspatari pour linux (pratique pour le debug)
- Tentative pour activer le code du nouveau pokey (plus précis dans la gestion du son)
  mais ces fonctions sont beaucoup trop gourmandes en temps de calcul
  pour etre utilisable sur la version PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

version fw3.x

version fw1.5

code source

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

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 20:00

PSPBEEB: émulateur de BBC Micro pour PSP v1.1.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPBEEB l'émulateur BBC Micro pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, BeebEm est un célèbre emulateur d'ordinateurs BBC Micro fonctionnant sous Windows et Linux. (voir beebem)

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Amélioration de la vitesse (enfin c'est pas encore ca, < 40 fps)
- Support des claviers sans fils (En particulier les claviers Targus)
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Ajout d'un écran d'introduction
- Le pad analogique peut etre utilisé dans le gestionnaire de fichiers pour se deplacer plus vite dans la liste des images de disquettes.
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Tout les modes graphiques utilisent maintenant le GU (graphical Unit)
- Bug fix majeur dans les fonctions d'emulation video (psp qui se bloque etc ...)
- D'autres bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence "Beebem", vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspbeeb-v1.1.0-fw15.zip

pspbeeb-v1.1.0-fw3x.zip

pspbeeb-v1.1.0-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

Posté par zx-81 dans BBC Micro à 14:28

Mardi, 25 décembre 2007

Joyeux Noël !

Je vous souhaite à tous un joyeux Noël !

Vous pourez trouver ici un ensemble de jeux de société pour votre PSP :
xmas-board-2007.zip

Quelques applications bien utiles :
xmas-apps-2007.zip

Des calculettes :
xmas-calc-2007.zip

Et si vous aimez les émulateurs de vielles consoles et autres antiquités :
xmas-emu-2007.zip

Amusez vous bien,

Zx

PS voici un miroir :

xmas-apps-2007.zip
http://www.mediafire.com/?b37nd59i0nc

xmas-board-2007.zip
http://www.mediafire.com/?9qod00txov2

xmas-calc-2007.zip
http://www.mediafire.com/?dmzrgmxz754

xmas-emu-2007.zip
http://www.mediafire.com/?emjxh0griyr

Posté par zx-81 dans PSP à 01:03

Lundi, 24 décembre 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.1.1

Bonjour à tous,

Voici la version finale (j'espere) de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.1.1 :

- Amélioration de la vitesse pour tous les modes graphiques
- Démarrage automatique une fois qu'une disquette est insérée.
- Quelques bug fix, en particulier dans le menu de configuration du clavier.
- Le pad analogique est utilisable maintenant dans le menu de selection
  des fichiers 'disk' pour un défilement plus rapide.

Un grand merci à Nick666

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.1.1-fw3x.zip

pspsim-v1.1.1-fw15.zip

pspsim-v1.1.1-src.zip

Enjoy,

Zx.

PS: Si vous cherchez des jeux, voici un pack fait par Nick666 : here

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

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 09:42

Dimanche, 9 décembre 2007

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.3.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version (et j'espère dernière) de GP2X-Cap32, l'emulateur Amstrad CPC pour GP2X.

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Quoi de neuf dans cette version ?

- Option pour avoir le rendu d'un écran monochrome (vert), pour retrouver les sensations de l'époque, les connaisseurs apprécieront
- Verifie maintenant la présence d'un disque CPM et le demarre automatiquement en utilisant la commande |CPM au lieu de RUN"
- Fix d'un bug dans le menu d'exploration du contenu d'un disque.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

cap32-v1.3.1-bin.zip

cap32-v1.3.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info ou encore
ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 17:07

GP2X-TI99: Emulateur TI99 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/)

GP2X-TI99 est un portage sur GP2X de la version 0.1.0 de TI99Sim.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

La version binaire :
ti99-v1.0.1-bin.zip

Le code source :
ti99-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info ou encore ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans TI 99 à 14:46

Samedi, 8 décembre 2007

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.2

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC (sans doute la dernière) !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.2 :

- Option pour avoir le rendu d'un écran monochrome (vert), pour retrouver les sensations de l'époque, les connaisseurs apprécieront
- Option pour ajuster soi-meme le decallage vertical lorsque l'image n'est pas centrée.
- Le pad analogique peut etre utilisé maintenant dans le menu de selection de fichiers pour descendre ou monter plus vite dans la liste (pratique lorsqu'on a beaucoup d'images disques).
- Verifie maintenant la présence d'un disque CPM et le demarre automatiquement en utilisant la commande |CPM au lieu de RUN"
- Fix d'un bug dans le menu d'exploration du contenu d'un disque.
- Le clavier IR est utilisable aussi dans le menu de configuration des touches.
- Fix d'un bug dans les affichages utilisants le GU (l'ecran devenait noir dans certains cas).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.3.2-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.2-fw15.zip

pspcap32-v1.3.2-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : ici
Pour des images disques c'est par ici

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

Posté par zx-81 dans Amstrad à 21:03

PSPTI99 : Un émulateur de TI-99/4 pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/)

PSPTI99 est un portage sur PSP de la version 0.1.0 de TI99Sim.

Quoi de neuf dans cette version :

- Sauvegarde de l'état de l'émulateur !
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Le "Speech system" est maintenant désactivé
  (ca faisait planter l'émulateur en particulier avec Parsec)
- Bug fix dans la fonction de rendu (écran noir)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspti99-v1.0.2-fw3x.zip

pspti99-v1.0.2-fw15.zip

pspti99-v1.0.2-src.zip

La fonction de sauvegarde est très buggée, si vous rencontrez des problemes il faut recharger la cartouche et recharger la sauvegarde.

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

Posté par zx-81 dans TI 99 à 19:08

Lundi, 3 décembre 2007

PSPTI99 : Un émulateur de TI-99/4 pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/)

PSPTI99 est un portage sur PSP de la version 0.1.0 de TI99Sim.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspti99-v1.0.1-fw3x.zip

pspti99-v1.0.1-fw15.zip

pspti99-v1.0.1-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

Posté par zx-81 dans TI 99 à 22:10

Dimanche, 2 décembre 2007

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.3.0

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Quoi de neuf dans cette version ?

- Chargement automatique des jeux présents sur une disquette
- Menu pour explorer le contenu d'une disquette et eventuellement
  charger un des fichiers avec la commande BASIC RUN"
- Nouvelles options, en particulier pour affichier ou non la bordure de l'ecran (plus rapide)
- Nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

cap32-v1.3.0-bin.zip

cap32-v1.3.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 00:58

Samedi, 1 décembre 2007

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.1

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour majeure de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.1 :

- Amélioration très significative de la vitesse, en particulier avec les modes
  utilisants le GU (fit, fit width etc ...).
  45 fps à 222Mhz en utilisant le "fast mode", et >50 fps pour tous les modes à 266Mhz.
- Les jeux sont automatiquement démarrés au chargement d'une disquette !
- Menu pour explorer le contenu d'une disquette, et permettant d'executer la commande RUN"
  sur n'importe lequel des fichiers.
- Amélioration du son
- Ajout de nouvelles options, en particulier pour afficher ou non la bordure (pour aller plus vite),
  selectionner le mode de démarrage des jeux présents sur disquette etc ...
- Bug fix dans le menu de configuration du clavier
- Autres bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.3.1-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.1-fw15.zip

pspcap32-v1.3.1-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : ici
Pour des images disques c'est par ici

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

Posté par zx-81 dans Amstrad à 10:35

Jeudi, 29 novembre 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.2.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.2.3 :

- Importante amélioration de la vitesse pour les modes qui utilisent le GU (fit etc ...)
- Quelques changements dans les options par défauts et dans le menu "settings"

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.2.3-fw3x.zip

pspmsx-v1.2.3-fw15.zip

pspmsx-v1.2.3-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

Posté par zx-81 dans MSX à 22:48

Mercredi, 28 novembre 2007

GP2X-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour GP2X v1.0.4

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

GP2X-2600 est un portage sur GP2X de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version :

- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Nouveau limiteur de vitesse
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Ajout d'un écran d'introduction
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
2600-v1.0.4-bin.zip

Et voici le code source :
2600-v1.0.4-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 19:47

Lundi, 26 novembre 2007

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.1.0 (IR+SLIM)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Amélioration majeure de la vitesse !
- Support des claviers sans fils !
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout d'un écran d'introduction
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Amélioration de la vitesse
- Nouveau limiteur de vitesse
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Un grand merci a Raven pour les icones (Raven's web site)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

version fw3.x

version fw1.5

code source

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

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 22:02

Dimanche, 18 novembre 2007

GP2X-GNU Chess: Un jeu d'Echecs pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

GP2X Gnu Chess utilise le moteur de GNU Chess version 5.07 pour l'IA et j'ai evidemment ajouté une interface graphique pour pouvoir jouer confortablement sur GP2X.

Voici la version binaire :
gchess-v1.0.1-bin.zip

Et voici le code source :
gchess-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 16:51

Samedi, 17 novembre 2007

PSP GNU CHESS: Un jeu d'Echecs pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

PSP Gnu Chess utilise le moteur de GNU Chess version 5.07 pour l'IA et j'ai evidemment ajouté une interface graphique pour pouvoir jouer confortablement sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Support des claviers sans fils
- Ajout d'une option pour voir le dernier coup joué
- Affichage des pieces capturées ou transformées.
- Ajout d'un clavier virtuel pour saisir le nom du fichier de sauvegarde
- Chargement et sauvegarde de la partie au format PGN
- Résolution du problème de vitesse du curseur dans la fenetre de jeu

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspgchess-v1.0.3-fw15.zip

pspgchess-v1.0.3-fw3x.zip

pspgchess-v1.0.3-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

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 22:50

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.1.1 (MAJ mineure)

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Bug fix dans le menu "login". La PSP se bloquait lorsqu'on entrait une lettre avec le clavier tout en selectionnant l'option "script".

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel,
et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

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".

Un grand merci à Snaap06 et KookBott pour les graphismes,
les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage des versions précédentes !

Si vous aimez les graphismes de HookBott vous pouvez toujours les trouver ici : pspirc-skin.zip

Un grand merci à Delight1 pour ses graphismes, son aide, ses idées,
ses commentaires et pour le test.

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

pspirc-fw15-v1.1.1.zip
pspirc-fw3x-v1.1.1.zip
pspirc-src-v1.1.1.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

Posté par zx-81 dans Client IRC à 22:46

Lundi, 12 novembre 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.1.0 (SLIM + IR)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Support des claviers sans fils !
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Amélioration de la vitesse
- Nouveau limiteur de vitesse
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- L'horloge du CPU de la PSP peut maintenant être réglé à 133Mhz (pour économiser la batterie)
- Ajout d'un écran d'introduction
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
- Nettoyage du code et bug fix

Un grand merci à Nick666

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.1.0-fw3x.zip

pspsim-v1.1.0-fw15.zip

pspsim-v1.1.0-src.zip

Enjoy,

Zx.

PS: Si vous cherchez des jeux, voici un pack fait par Nick666 : here

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

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 22:29

Dimanche, 11 novembre 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.1.0 *MAJ*

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, ProSystem est un émulateur de console Atari 7800 qui fonctionne sous windows. Il a été écrit par Greg Stanton (voir le site de Greg pour plus d'informations).

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Support des claviers sans fils !
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- L'horloge du CPU de la PSP peut maintenant être réglé à 133Mhz (pour économiser la batterie)
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouvelle gestion du son (toujours aussi mauvais, mais plus rapide)
- Import du code source de la version 1.2 de ProSystem

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

** MAJ : Le son est vraiment désastreux sur cette version, donc voici la v1.1.1 avec le son des versions précédentes **

psp7800-v1.1.1-fw3x.zip

psp7800-v1.1.1-fw15.zip

psp7800-v1.1.1-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

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 19:29

Samedi, 10 novembre 2007

Un sous forum dédié sur Ultimatepsp !

Bonjour à tous,

L'équipe technique du site ultimatepsp.fr m'a très gentiment proposé d'ouvrir deux sous-forums dédiés pour parler de mes homebrew et de mes portages d'émulateurs sur PSP. Un grand merci à eux !

Donc si vous parlez francais, je vous invite à venir discuter et poser vos questions, remarques etc ...
ici sur ultimatepsp.fr, un lieu très sympathique et convivial !

A très bientot,

Zx.

Posté par zx-81 dans Coordonnées à 23:51

PSPZX81: émulateur Sinclair ZX81 pour PSP v1.1.0 (SLIM + IR)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPZX81 l'émulateur ZX 81 Sinclair pour PSP.

Pour ceux qui n'ont pas vu les version précédentes, XZ81 est un émulateur de micro ordinateur Sinclair ZX81 fonctionnant sous Unix. Il a été écrit par Russel Marks en 1995.
Vous pouvez visiter son site pour plus d'informations : http://rus.members.beeb.net/

PSPZX81 est un portage sur PSP de la version 2.1 de XZ81.

Quoi de neuf dans cette version ? Pleins de choses !

- Support des claviers sans fils !
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Nouveaux graphismes
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Nouveaux modes d'affichage (fit et fit height) qui utilisent le GPU pour le lissage
- L'horloge du CPU de la PSP peut maintenant être réglé à 133Mhz (pour économiser la batterie)
- Nouveau limiteur de vitesse
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Ajout d'un écran d'introduction
- Réorganisation des menus (un menu pour les reglages etc ...)
- Ajout d'un menu d'aide (en anglais)
- Possibilité de changer le "skin" du clavier virtuel
- Possibilité d'avoir différents "mappings" en combinant LTrigger et RTrigger et les autres touches de la PSP
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Ajout d'un ecran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1

(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Si vous chercher le manuel ou de la documentation sur le zx81, allez jeter un oeil ici :
http://www.zx81kit.com/

Si vous chercher des jeux c'est par là : ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sinclair/

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspzx81-v1.1.0-fw3x.zip

pspzx81-v1.1.0-fw15.zip

pspzx81-v1.1.0-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

Posté par zx-81 dans Sinclair à 23:15

Mardi, 6 novembre 2007

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.1.0 (Ultimate) *MAJ*

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveaux graphismes par la charmante Delight1 !
- Affichage de tous les attributs des utilisateurs dans le menu "user list"
- Le nom du "channel" courrant est maintenant automatiquement ajouté pour les commandes /TOPIC, /KICK and /MODE
- La commande /MSG est maintenant supportée (alias de /PRIVMSG)
- Historique des commandes et du texte entrés à la console
- Completion automatique des commandes quand la ligne commence par un '/' (voir le fichier help ou README pour plus de détails)
- Vous pouvez maintenant faire un copier/coller du nom d'un onglet que vous avez ouvert
- Bug fix dans la commande /TOPIC
- Bug fix dans la nouvelle fonction d'edition de la console
- Bug fix dans le menu d'aide

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel,
et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

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".

Un grand merci à Snaap06 et KookBott pour les graphismes,
les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage des versions précédentes !

Si vous aimez les graphismes de HookBott vous pouvez toujours les trouver ici : pspirc-skin.zip

** Un grand merci à Delight1 pour ses graphismes, son aide, ses idées,
ses commentaires et pour le test **

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

pspirc-fw15-v1.1.0.zip
pspirc-fw3x-v1.1.0.zip
pspirc-src-v1.1.0.zip

Amusez vous bien,

Zx

**** MAJ *** Pour ceux qui trouvent le fond d'ecran de la console illisible, j'ai mis a jour les zip et j'y ai placé cette image à la place :

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(site en français) : ma petite place sur coyotte.info ou ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Client IRC à 21:39

Samedi, 3 novembre 2007

GP2X-Write: Un éditeur de texte pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de gp2x-write, l'éditeur de texte pour GP2X.

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédetente, il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Deux modes d'utilisation du curseur :
. un mode qui ne permet de se deplacer que sur le texte existant
(tres pratique pour ecrire et modifier du texte)
. un mode qui permet de se deplacer n'importe ou
(tres pratique pour lire un fichier texte existant)

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

write-v1.0.2.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 16:03

Vendredi, 2 novembre 2007

PSP GNU CHESS: Un jeu d'Echecs pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

PSP Gnu Chess utilise le moteur de GNU Chess version 5.07 pour l'IA et j'ai evidemment ajouté une interface graphique pour pouvoir jouer confortablement sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout d'une option pour spécifier la profondeur de la recherche (c.a.d la qualité de l'IA)
- Ajout de l'undo pour annuler un ou plusieurs mouvements (touche Carré)
- Ajout de la gestion d'un "book" c'est à dire une base de données de tous les coups joués depuis des années de facon à améliorer l'IA. Le fichier book.dat fourni est celui de gnuchess mais rien empeche de mettre le votre à la place.
- Bug fix lorsqu'on mettait les noirs en bas, la reine et le roi n'etaient pas à la bonne place !
- Bug fix le joypad et les touches etaient trop sensibles, et cela rendait la selection des pieces difficiles.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspgchess-v1.0.2-fw15.zip

pspgchess-v1.0.2-fw3x.zip

pspgchess-v1.0.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(site en français) : ma petite place sur coyotte.info ou ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 15:27

Jeudi, 1 novembre 2007

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.0.7

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Bug fix sur le clavier virtuel (les touches ? et # n'etaient pas au bon endroit)
- Bug fix sur les firmwares 3x, la PSP se bloquait lorsqu'on depassait 7 onglets
- Nouveau mode d'edition (on peut maintenant corriger ce qu'on a tapé, sans tout effacer etc ...)

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

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".

Un grand merci à HookBott pour les graphismes, les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage !
Merci egalement à Delight1 pour son aide et ses commentaires.

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspirc-fw15-v1.0.7.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspirc-fw3x-v1.0.7.zip

Pour les sources c'est ici :
pspirc-src-v1.0.7.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 ultimatepsp.fr ou playeradvance.org

Posté par zx-81 dans Client IRC à 19:49

Kit De Développement PSP pour Windows

Bonjour à tous,

Pour les utilisateurs de windows qui ont toujours rêvé de deveopper des homebrews sur PSP, sans passer des heures a essayer d'installer cygwin, et compiler toutes les librairies du "toolchain", cette distribution est pour vous !

Vous devez dans un premier temps installer VirtualBox sur votre PC :
http://www.virtualbox.org/

Ensuite il faudra télécharger l'ensemble des fichiers rar ici :

http://www.lobortis.com/n/9617337966
http://www.lobortis.com/n/5481723951
http://www.lobortis.com/n/9275680399
http://www.lobortis.com/n/5885569922
http://www.lobortis.com/n/1632479722
http://www.lobortis.com/n/2365880483
http://www.lobortis.com/n/4349157542
http://www.lobortis.com/n/4275451990

Un mirroir ici : http://stealthcp.ath.cx/files/psp/zx-81/

** N'HESITEZ PAS A POSER VOS QUESTIONS ICI **

Il faut ensuite désarchiver le .rar dans un fichier disk1.vdi.
(reserver environ 4Gb de place libre pour cela sur votre disque dur)

Ensuite il vous faudra creer un nouveau "host" Linux 2.6 avec disons 256 Mb de mémoire et utiliser disk1.vdi comme image disque dans les parametres de cette machine virtuelle.

L'image disque contient une installation de xubuntu 7.4, avec tout le kit de developpement PSP que j'utilise et toutes les libraries pré-compilées, ainsi que differents outils bien utiles pour le developpement
(Kdevelop, gcc, SDL etc ...).

Après avoir virtuellement booté Xubuntu, le login c'est psp et le mot de passe c'est psp.

J'ai ecrit un petit projet (hello world) pour kdevelop, pret à l'emploi.

Le code source de PSPWrite (attention il est buggé) est donné a titre d'exemple, avec une version linux et une version PSP (mais pas de projet kdevelop)

En esperant que ca puisse vous etres utile,

Zx

Si vous voulez discuter de ce kit, vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur coyotte.info ou sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans SDK à 12:39

Lundi, 29 octobre 2007

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.0.3 * UPDATE ***

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout d'une option pour choisir la taille de la police (8x8 ou 6x10)
- Utilisation du pad analogique pour se deplacer rapidement sur le texte
- Nouvelle option pour modifier la frequence de la PSP (jusqu'a 133 Mhz)
  de facon a préserver la batterie.
- Deux modes d'utilisation du curseur :
  . un mode qui ne permet de se deplacer que sur le texte existant
    (tres pratique pour ecrire et modifier du texte)
  . un mode qui permet de se deplacer n'importe ou
    (tres pratique pour lire un fichier texte existant)

**** MISE A JOUR **** je viens de remettre une nouvelle version, la précédente était super buggée ... désolé ....

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspwrite-v1.0.3-fw3x.zip

pspwrite-v1.0.3-fw15.zip

pspwrite-v1.0.3-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(site en français) : ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 22:02

Samedi, 27 octobre 2007

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.1.0 (IR+SLIM)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur
Thomson TO7 pour PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes,
Thom est un émulateur de Thomson TO7 multi-plateformes
(MacOS, Unix et Windows).

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996
(http://www.sylvain-huet.com), puis Eric Botcazou
(see http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué le projet
pour ajouter de nouvelles fonctionnalités.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Support des claviers IR (pratique pour ecrire des programmes en basic)
- Nouvelle fonction de limitation de vitesse
- Ajout d'un option pour afficher le fps
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis
  des touches L ou R
- Ajout d'un ecran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.1.0-fw3x.zip

pspthom-v1.1.0-fw15.zip

pspthom-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

PS: Si vous cherchez des jeux pour cet émulateur, c'est par ici

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 21:30

Un sous forum dédié sur coyotte.info !

Bonjour à tous,

J'avais déja ma petite place attitrée sur qj.net et dcemu.co.uk (merci encore à eux) pour discuter de mes portages d'émulateurs et autres homebrew sur PSP et GP2X. Mais je n'avais pas l'équivalent dans mon propre pays, c'est à dire sur un site francophone.

Biloute du site coyotte.info a très gentiment accepté d'ouvrir deux sous-forums dédiés pour parler des homebrew sur PSP et GP2X.

Donc si vous parlez francais, je vous invite à venir discuter sur coyotte.info :
ici pour ce qui concerne les homebrew PSP
et
ici pour la console GP2X

A très bientot,

Zx.

Posté par zx-81 dans Coordonnées à 19:13

Vendredi, 26 octobre 2007

PSP GNU CHESS: Un jeu d'Echecs pour PSP

Bonjour à tous,

Je suis heureux de vous annoncer la sortie d'une nouvel homebrew aujourd'hui.

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Stuart Cracraft, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

PSP Gnu Chess utilise le moteur de GNU Chess version 5.07 pour l'IA et j'ai evidemment ajouté une interface graphique pour pouvoir jouer confortablement sur PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspgchess-v1.0.1-fw15.zip

pspgchess-v1.0.1-fw3x.zip

pspgchess-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(site en français) : ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 22:07

Jeudi, 18 octobre 2007

GP2X-Write: Un éditeur de texte pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Je suis heureux de vous annoncer la sortie de GP2X-Write, un éditeur de texte pour GP2X.

Il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

write-v1.0.1.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 23:31

Mardi, 16 octobre 2007

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Le clavier IR est maintenant utilisable dans tous les menus et la touche ENTER fonctionne pour valider (plus besoin de faire Ctrl-X)
- Toutes les extentions de fichiers sont utilisables (plus besoin d'avoir necessairement des .txt)
- Le dernier repertoire ou l'on a chargé un fichier est conservé en memoire et devient le répertoire de travail par défaut. On peut ainsi utiliser d'autres repertoires que le repertoire initial (c.a.d txt)
- Le repertoire de travail est sauvegardé avec les parametres
- Les options sont eventuellement sauvegardées lorsqu'on sort de l'editeur
- Une question est maintenant posée lorsqu'on va ecraser un fichier existant
- Les touches page-up / page down fonctionnent dans le clavier virtuel
- Ajout des touches dans le fichier d'aide
- Traduction du README en FRANCAIS !!!
- Option pour specifier les couleurs (fond et texte)
- Option pour changer la taille de l'ecran (nombre de lignes et colonnes) le texte est alors centré automatiquement
- Les tabulations sont maintenant supportées, et eventuellement expanssées en espace equivalent (option expand tab)
- Beaucoup de Bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspwrite-v1.0.2-fw3x.zip

pspwrite-v1.0.2-fw15.zip

pspwrite-v1.0.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(site en français) : ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 23:11

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.1.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs emulateur
de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX,
SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.
PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.1.0 :

- Nouveaux graphismes
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Option pour afficher le nombre de fps
- Affichage de petites images pour les sauvegardes

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.1.0-fw3x.zip

pspcolem-v1.1.0-fw15.zip

pspcolem-v1.1.0-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:04

Samedi, 13 octobre 2007

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

Je suis heureux de vous annoncer la sortie de PSPWrite, un éditeur de texte pour PSP.
Cet éditeur devrait être plus facile à utiliser que le "Notepad" de PSP-PDA.

Il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspwrite-v1.0.1-fw3x.zip

pspwrite-v1.0.1-fw15.zip

pspwrite-v1.0.1-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou encore xtreamlua.com

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 21:13

PSP-FTPD: Un serveur FTP pour PSP v0.4.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP-FTPD le serveur FTP pour votre PSP.

Quoi de neuf dans la version 0.4.0 :

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspftpd-v0.4.0.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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Serveur FTP à 09:20

Mercredi, 10 octobre 2007

PSPGGO: Jeu de GO pour PSP v1.1.0 * SLIM *

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPGGo le jeu de GO pour PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Nouvelle interface avec de nouveaux graphismes
- Ajout d'un ecran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Pour ceux qui se demandent comment jouer ? Voici un bon site !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspggo-v1.1.0-fw3x.zip

pspggo-v1.1.0-fw15.zip

pspggo-v1.1.0-src.zip

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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 21:56

Dimanche, 7 octobre 2007

PSPX48: Une calculatrice HP48 v1.1.0 *SLIM*

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPX48, la calculatrice HP48 sur PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 ?

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Nouveau menu d'aide (affiche le contenu du fichier help.txt que vous pouvez modifier à votre guise)
- Bug fix et nettoyage du code

Le manuel de la HP48 est disponible ici : user guide

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspx48-v1.1.0-fw3x.zip

pspx48-v1.1.0-fw15.zip

pspx48-v1.1.0-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou psp-ground.net

Posté par zx-81 dans HP 48 à 16:22

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.2.1 (SLIM)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.
Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Cette version utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent maintenant correctement.

- La touche power '^' est maintenant accessible via le clavier IR
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Ajout d'un ecran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Vous aurez besoin de la ROM TI-92 or TI-92 plus, mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPXTI car il appartient à Texas Instruments !

Si vous possédez une TI-92 originale, vous pouvez télécharger le fichier rom Ti-92+ v1.1 ou v1.05 ici : http://ti83khdv.online.fr

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Et ici en francais !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.2.1-fw3x.zip

pspxti-v1.2.1-fw15.zip

pspxti-v1.2.1-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans TI 92 à 14:26

Samedi, 6 octobre 2007

PSPoste: Client Mail pour PSP Beta 6.2 (Clavier Palm)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPoste le client de courriers électroniques écrit par David Cummings, Ben Biron et Sajeeth Cherian (voir http://www.psposte.org pour plus de détails).

Quoi de neuf dans cette version ? Cette version utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent maintenant correctement.
Merci à Mov du forum QJ pour son aide et ses tests.

Pour ceux qui souhaitent importer leur liste de contacts depuis outlook, Sylvain à pensé à eux :
http://sylvain.nawrocki.free.fr/blog/

Ma contribution à ce projet est mineure, et tout le mérite va aux auteurs originaux !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

binary version for firmware 1.5

binary version for firmware 3x

source code

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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Courrielleur à 09:57

Mercredi, 3 octobre 2007

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.1.0 (final)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : ici.

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 3.x-OE et la PSP SLIM.

Quoi de neuf dans cette version (la dernière j'espère) ?

- Nouveaux graphismes
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Affichage de petites images pour les sauvegardes

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.1.0-fw3x.zip

psp2600-v1.1.0-fw15.zip

psp2600-v1.1.0-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 21:49

Lundi, 1 octobre 2007

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.0.5 (final)

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

GP2X-MSX est un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version finale ?

- Nouveau mode "fast"
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Efface aussi le fichier .png quand on efface une sauvegarde

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
msx-v1.0.5-bin.zip

Et voici les sources :
msx-v1.0.5-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans MSX à 23:15

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.2.2 * UPDATE *

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.2.1 :

- Nouveau mode "fast"
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Efface aussi le fichier .png quand on efface une sauvegarde
- Bug fix dans l'affichage (couleurs bizarres sur les bords)
- Le clavier IR fonctionne aussi dans le menu "keyboard"

** MISE A JOUR : version 1.2.2 **

- Ajout d'une option pour augmenter le volume du son

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.2.2-fw3x.zip

pspmsx-v1.2.2-fw15.zip

pspmsx-v1.2.2-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans MSX à 21:45

Vous souhaitez porter votre homebrew sur firmware 3X ou sur PSP SLIM ?

Pour ceux qui se demandent comment porter leur homebrew sur FW-3x et PSP-SLIM, vous trouverez ci-après un petit exemple très simple du type "hello world" qui peut etre compilé sur fw-15 et sur fw-3x.

here it is

Le fichier README vous en dira un peu plus.

Zx

Posté par zx-81 dans SDK à 21:40

Dimanche, 30 septembre 2007

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.2.0

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration très significative de la vitesse !
- Le son est maintenant en 16bits stéréo !
- Intégration de la partie CRT d'une version plus ancienne de Caprice32
(moins précis mais plus rapide)
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout de deux nouveaux mode graphiques (fast et ultra)
- Nouvelle fonction de limitation de vitesse
- Ajout d'un option pour afficher le fps
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Ajout d'un ecran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

cap32-v1.2.0-bin.zip

cap32-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 23:47

Samedi, 29 septembre 2007

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.2.0 (ultra rapide)

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour majeure de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Quoi de neuf dans la version 1.2.0 :

- Amélioration très significative de la vitesse !
- Support des claviers IR (pratique pour ecrire des programmes en basic)
- Le son est maintenant en 16bits stéréo !
- Intégration de la partie CRT d'une version plus ancienne de Caprice32
  (moins précis mais plus rapide)
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout de deux nouveaux mode graphiques (fast et ultra)
- Nouvelle fonction de limitation de vitesse
- Ajout d'un option pour afficher le fps
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Ajout d'un ecran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.2.0-fw3x.zip

pspcap32-v1.2.0-fw15.zip

pspcap32-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Merci à Gryzor pour son pack de sna : ici
PS2: Pour des images disques c'est par ici
PS3: Si vous souhaitez lancer SymbOS :
- Mettre Ram size à 576K
- Charger le disque symbos.dsk
- Entrer la commande RUN"SYM (et PAS RUN"SYMBOS)

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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Amstrad à 13:46

Vendredi, 28 septembre 2007

PSPMancala: Jeu de Mancala pour la PSP v1.03 *SLIM*

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire littéralement "se déplacer".
PSPMancala inclut deux variantes les plus connues qui portent le nom d'Awelé (Awari en anglais) et Mancala, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Quoi de neuf dans cette version :

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Nouveaux graphismes
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)

pspmancala-v1.0.3-fw3x.zip

pspmancala-v1.0.3-fw15.zip

pspmancala-v1.0.3-src.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK.

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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Mancala à 23:45

PSPInt: Emulateur Intellivision pour PSP v1.1.0 *SLIM*

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de pspint, l'émulateur Intellivision pour la PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Ajout d'un ecran de démarrage

- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspint-v1.1.0-fw3x.zip

pspint-v1.1.0-fw15.zip

pspint-v1.1.0-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Intellivision à 20:59

Samedi, 22 septembre 2007

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.0.4 (vitesse x2)

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

GP2X-MSX est un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration très significative de la vitesse !
- Nouveaux graphismes
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout d'un ecran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
msx-v1.0.4-bin.zip

Et voici les sources :
msx-v1.0.4-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans MSX à 17:13

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.2.0 (Rapide + IR)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.

Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.2.0 :

- Amélioration très significative de la vitesse (plus de 60 fps en 222Mhz)
- Support des claviers IR (pratique pour ecrire des programmes en basic)
- Nouveaux graphismes
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout d'un nouveau mode graphique (fit height)
- Nouvelle fonction de limitation de vitesse
- Ajout d'un option pour afficher le fps
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Ajout d'un ecran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.2.0-fw3x.zip

pspmsx-v1.2.0-fw15.zip

pspmsx-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans MSX à 10:52

Mardi, 18 septembre 2007

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.0.9

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs emulateur
de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX,
SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.
PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.0.9 :

- Compatiblité avec la PSP Slim et les firmware 3.x-OE
- Bug fix dans le gestionnaire de roms
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.0.9-fw3x.zip

pspcolem-v1.0.9-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) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 19:47

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.8 (SLIM)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.8 :

- Compatiblité avec la PSP Slim et les firmware 3.x-OE
- Bug fix dans le gestionnaire de roms
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.8-fw3x.zip

psp7800-v1.0.8-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 francais) : PSPGen et Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 19:44

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.5 (SLIM)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants
sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 3.x-OE et la PSP SLIM.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Compatiblité avec la PSP Slim et les firmware 3.x-OE
- Bug fix dans le gestionnaire de roms
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
  (pratique pour éventuellement écrire une version en Français)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.0.5-fw3x.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK, à l'équipe de développement de Stella, et a Gelon pour ses créations graphiques.

** Merci à Pakos210 pour le test sur PSP-slim **

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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 19:41

Lundi, 17 septembre 2007

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.0.6

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1 (pratique pour écrire en Français)
- Ajout d'un clavier Danzeff avec les caractères accentués de la norme iso 8859-1
- Toutes les polices de caractères utilisées dans les menus supportent la norme iso8859-1
- Ajout des caractères accentués sur le clavier virtuel
- Ajout des lettres accentuées du français dans Le fichier de configuration des claviers targus (touches ALT 1 up à ALT -) voir le fichier targus-include.ini pour plus de détails

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

La gestion du port infra-rouge et la communication avec le clavier est basée sur la librairie développée par Harald Fielker. Le support du clavier Sprint PCS a été développé par Craig.

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

Un grand merci à HookBott pour les graphismes, les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspirc-fw15-v1.0.6.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspirc-fw3x-v1.0.6.zip

Pour les sources c'est ici :
pspirc-src-v1.0.6.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client IRC à 22:01

AFKIM: Messagerie instantanée pour PSP v3.3.1 (latin1)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !

Quoi de neuf dans cette version ?

- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1 (pratique pour écrire en Français)
- Ajout d'un clavier Danzeff avec les caractères accentués de la norme iso 8859-1
- Nettoyage du code

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

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

Ma contribution à ce projet est mineure, et tout le mérite va à son auteur Danzel !
(voir http://localhost.geek.nz/)

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

afkim-v3.3.1-fw3x.zip

afkim-v3.3.1-src.zip

** MISE A JOUR ** : Voici une version pour les firmwares 1.5 :

afkim-v3.3.1-fw15.zip

** VOUS CHERCHEZ UN TUTO ? **

Un super tutoriel de Kurisan sur upsp

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Messagerie à 09:03

Mardi, 11 septembre 2007

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.9 (latin1)

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 ?

- Ajout des caractères de la norme ISO8859-1 (c'est à dire en particulier les lettres accentuées)
- Ajout d'un dictionnaire de mots utilisable dans la console de ssh, utile pour les mots ou les phrases que vous employez souvent. Vous pouvez utiliser des caractères en utf8 (avec les accents) dans le fichier word.txt.
- Toutes les polices de caractères utilisées dans les menus supportent la norme iso8859-1
- Ajout des caractères accentués sur le clavier virtuel
- Fix d'un bug dans les fichiers .ini (utilisés pour la configuration des claviers sans fils). Il est maintenant possible de spécifier des caractères en UTF8.
- Ajout des lettres accentuées du français dans Le fichier de configuration des claviers targus
  (touches ALT 1 up à ALT -) voir le fichier targus-include.ini pour plus de détails

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.

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspssh-fw15-v1.0.9.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspssh-fw3x-v1.0.9.zip

Pour les sources c'est ici :

pspssh-src-v1.0.9.zip

Ceci devrait être la derniere version, à moins que des bugs majeurs ne soient découverts.

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

Posté par zx-81 dans Client SSH à 20:50

Samedi, 8 septembre 2007

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.0.5 * MISE A JOUR *

** MISE A JOUR ** : La version que j'avais mise sur mon site hier est buggée, je viens de mettre une nouvelle version.

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Les caractères iso-8859-1 sont maintenant affichés correctement dans la console IRC, c'est à dire en particulier les lettres accentuées comme à, é, è
- Petit bug fix dans l'affichage de la console

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

La gestion du port infra-rouge et la communication avec le clavier est basée sur la librairie développée par Harald Fielker. Le support du clavier Sprint PCS a été développé par Craig.

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

Un grand merci à HookBott pour les graphismes, les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspirc-fw15-v1.0.5.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspirc-fw3x-v1.0.5.zip

Pour les sources c'est ici :
pspirc-src-v1.0.5.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client IRC à 23:53

Mardi, 14 août 2007

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveau menu pour afficher les chans d'un serveur
  (filtre avec des expressions regulieres etc ...)
- Nouveau menu pour la gestion des droits utilisateurs
  (modes, kick, ban etc ...)
- Nouvelles options pour personaliser les couleurs, ajouter
  la date en face de chaque posts etc ...
- Ajout d'une option pour lancer des fichiers scripts
- Les messages du serveurs ont étés repris et ils sont maintenant
  pour la plupart correctement formatés.
- Nouvelles commandes (banlist, who, whois)
- Affichages des droits de chacun des utilisateurs (dans la liste)
- Affichage en rouge des onglets où le texte n'a pas encore été lu
- Affichage d'un marqueur sur les onglets non lus (signe + dans la liste)
- Ajout d'une option pour afficher le texte en commencant par le bas
- Ajout de nouvelles commandes dans le clavier Danzeff
- Ajout d'un option pour retrouver la derniere ligne entrée
- Ajout d'une option pour lancer un script au demarrage
- Affichage des nicknames dans les discussions privées
- La resolution de noms (DNS) est maintenant bloquante
  (En esperant que ca solutionne les problemes rencontrés par certains)
- Bug Fix dans la sauvegarde des fichiers log (il y avait pleins de lignes blanches)
- Fermetures des chans avant la deconnection (plus propre)
- Ajout de la seconde touche espace pour les claviers Targus
- Bug fix & nettoyage du code

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

La gestion du port infra-rouge et la communication avec le clavier est basée sur la librairie développée par Harald Fielker. Le support du clavier Sprint PCS a été développé par Craig.

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

Un grand merci à HookBott pour les graphismes, les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspirc-fw15-v1.0.4.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspirc-fw3x-v1.0.4.zip

Pour les sources c'est ici :
pspirc-src-v1.0.4.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client IRC à 23:27

Vendredi, 3 août 2007

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveaux graphismes par ** HookBott ** !
- L'ecran ne s'efface plus lors de l'arrivée d'un message sur un canal non visible
- Utilisation du surnom (nickname) plutot que le nom d'utilisateur au démarrage
- Les couleurs des textes sont maintenant prises en compte
- Possibilité d'utiliser de la couleur dans les posts
- Ajout d'un ecran de démarrage
- Utilisation de la librairie du SDK pour le chargement des drivers wifi
- Bug fix & nettoyage du code

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

La gestion du port infra-rouge et la communication avec le clavier est basée sur la librairie développée par Harald Fielker. Le support du clavier Sprint PCS a été développé par Craig.

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

Un grand merci à HookBott pour les graphismes, les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspirc-fw15-v1.0.3.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspirc-fw3x-v1.0.3.zip

Pour les sources c'est ici :
pspirc-src-v1.0.3.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client IRC à 18:08

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.8

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 ?

- Ajout d'une page d'intro au démarrage
- Ajout d'une touche "Clear" dans le clavier Danzeff
  (pratique pour effacer un champs lors de la saisie des données du menu login)
- Amélioration de la gestion du clavier IR, avec de nouvelles touches de racourcis
- Support du clavier Sprint PDA (merci à Craig)
- Utilisation des fonctions de gestion wifi du SDK
- Mise à jour des fichiers help et README
- Bug fix et un peu de nettoyage du code

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.

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspssh-fw15-v1.0.8.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspssh-fw3x-v1.0.8.zip

Pour les sources c'est ici :
pspssh-src-v1.0.8.zip

Ceci devrait être la derniere version, à moins que des bugs majeurs ne soient découverts.

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client SSH à 01:45

Lundi, 30 juillet 2007

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.0.2 (Multi Channels)

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveau moteur IRC (basé sur le code d'Afkim)
- Support du Multi-channels
- Support des messages privés
- Nouveau mapping du clavier danzeff
- Affichage des channels et de la liste des utilisateurs
- Ajout de fenetres multiples pour la console
- Nouveau menu de login avec les surnoms (Nickname).
  Les anciens fichiers de configuration ne sont pas compatibles
  avec cette version.
- Gestion des connections IRC avec identification par mot de passe
- Augmentation de la taille de la zone de saisie texte dans la fenetre
  de console.
- Ajout d'une liste de mots dans le menu principal
- Nettoyage du code
- Support des claviers Sprint PCS IR (Merci à Craig)

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

La gestion du port infra-rouge et la communication avec le clavier est basée sur la librairie développée par Harald Fielker. Le support du clavier Sprint PCS a été développé par Craig.

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

Un grand merci à Snaap06 pour les icones d'EBOOT !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspirc-fw15-v1.0.2.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspirc-fw3x-v1.0.2.zip

Pour les sources c'est ici :
pspirc-src-v1.0.2.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client IRC à 23:20

Vendredi, 20 juillet 2007

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.0.1 (Clavier sans fil)

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Cette première version offre les fonctionnalités suivantes :

- Support d'un clavier sans fil
- Le clavier virtuel Danzeff est utilisable pour la saisie du texte
- Possibilité de sauver des profiles avec les informations de connection aux serveurs IRC
- Sauvegarde des conversations dans un fichier texte
- etc ...

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de peldet écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

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".

Un grand merci à Snaap06 pour les icones d'EBOOT !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspirc-fw15-v1.0.1.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspirc-fw3x-v1.0.1.zip

Pour les sources c'est ici :
pspirc-src-v1.0.1.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client IRC à 12:11

Mercredi, 4 juillet 2007

Client VNC pour PSP v1.2.6 (amélioration du clavier)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de VNC pour les PSP en custom FW 3.x et en firmware 1.5.

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, cet homebrew permet d'acceder et de controller votre PC de n'importe où avec une connection wifi.

Quoi de neuf dans la version 1.2.6 :

- Ajout de nouvelles touches sur le clavier virtuel (comme la touche windows, Alt-Tab etc ...)
- Toutes les touches du clavier virtuel sont opérationnelles
  (dans les versions précédentes, certaines touches ne fonctionnaient pas correctement)
- Support de nouvelles touches du clavier sans fil

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont disponibles ici :

pspvnc-v1.2.6-src.zip

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

pspvnc-v1.2.6-fw15.zip

pspvnc-v1.2.6-fw3x.zip

Un bon tutoriel en francais ? cliquez ici

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client VNC à 23:11

Programme de test pour clavier Sans fil

Bonjour à tous,

Voici une version binaire pour firmware 1.5 du petit programme de test livré avec la librairie irkeyb (pour la gestion des claviers sans fil), écrite par Harald Fielker.

Ce petit utilitaire peut etre bien pratique pour tester votre clavier ...

irkeyb test program

Zx

Posté par zx-81 dans Clavier à 22:47

Mardi, 26 juin 2007

PSPoste: Client Mail pour PSP Beta 6.1 (Clavier sans fil)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPoste le client de courriers électroniques écrit par David Cummings, Ben Biron et Sajeeth Cherian (voir http://www.psposte.org pour plus de détails).

Quoi de neuf dans cette version ?

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

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

Ma contribution à ce projet est mineure, et tout le mérite va aux auteurs originaux !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

binary version for firmware 1.5

binary version for firmware 3x

source code

Amusez vous bien,

Zx.

** MISE A JOUR ** Pour ceux qui souhaitent importer leur liste de contacts depuis outlook, Sylvain à pensé à eux : http://sylvain.nawrocki.free.fr/blog/

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Courrielleur à 21:57

Samedi, 23 juin 2007

AFKIM: Messagerie instantanée pour PSP v3.2.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration de la gestion du clavier IR, il fonctionne maintenant partout (menus, fenetres etc ...)

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

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

Ma contribution à ce projet est mineure, et tout le mérite va à son auteur Danzel !
(voir http://localhost.geek.nz/)

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

afkim-v3.2.1-bin-fw15.zip

afkim-v3.2.1-bin-fw3x.zip

afkim-v3.2.1-src.zip

Ceci sera ma dernière contribution pour cet homebrew,

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Messagerie à 20:19

PSP-PDA: Un ensemble d'applications PDA pour PSP v1.3.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP-PDA qui transforme votre PSP en PDA !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, PSP-PDA comporte un ensemble d'applications PDA tel qu'un éditeur de texte, un lecteur mp3, un visualisateur d'images, un calendrier, un agenda, une calculatrice et meme un réveil !

Il a été écrit par Rob_psp. Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous

pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

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

Ma contribution à ce projet est mineure, et tout le mérite va à son auteur : Rob_psp !

Quoi de neuf dans cette version v1.3.1 ?

- Amélioration de la gestion du clavier IR !
- Bug fix dans la gestion des thèmes : ca ne plante plus, mais
  vous devez redemarrer PSP-PDA pour prendre en compte le changement de theme.
- Pas mal de bug fix dans l'agenda / calendrier
- Un nouveau thème dessiné par ** Vashts121 **

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

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire pour les firmwares 1.5 : psppda-bin-v1.3.1-fw15.zip

Et voici le code source : psppda-src-v1.3.1.zip

Ceci devrait être ma dernière contribution à cet homebrew,

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans PDA à 19:41

Lundi, 18 juin 2007

AFKIM 3.2 avec clavier sans fil !

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !

Quoi de neuf dans cette version ? Et bien vous pouvez l'utiliser avec un clavier sans fil !

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier gpl.txt pour plus d'informations.

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

Ma contribution à ce projet est mineure, et tout le mérite va à son auteur Danzel !
Vous pouvez d'ailleur aller sur son site et cliquer sur son button paypal http://localhost.geek.nz/ !

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

afkim-v3.2.zip

Amusez vous bien,

Zx.

** MISE A JOUR **
Si vous préférez une version 1.5-FW : afkim-v3.2-fw15.zip

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Messagerie à 21:14

Dimanche, 17 juin 2007

PSP-PDA v1.3 avec clavier sans fil !

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP-PDA qui transforme votre PSP en PDA !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, PSP-PDA comporte un ensemble d'applications PDA tel qu'un éditeur de texte, un lecteur mp3, un visualisateur d'images, un calendrier, un agenda, une calculatrice et meme un réveil !

Il a été écrit par Rob_psp. Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont inclus dans l'archive. Vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

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

Ma contribution à ce projet est mineure, et tout le mérite va à son auteur : Rob_psp !

Quoi de neuf dans cette version ? Et bien vous pouvez l'utiliser avec un clavier sans fil !

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

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

psppda-v1.3.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans PDA à 23:09

Samedi, 16 juin 2007

Client VNC pour PSP v1.2.5 (DNS)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de VNC pour les PSP en custom FW 3.x.

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, cet homebrew permet d'acceder
et de controller votre PC de n'importe où avec une connection wifi.

Quoi de neuf dans la version 1.2.5 :

- Vous pouvez maintenant entrer un vrai nom de PC dans le menu
  de configuration. Ceci devrait être utile aux personnes qui souhaitent
  se connecter à leur PC depuis n'importe où, mais qui dispose d'une IP
  dynamique.
  Bien sur vous pouvez toujours spécifier une adresse IP statique.

- Le clavier sans fil est maintenant actif partout, même dans les menus
- Nouveau mapping des touches de la PSP (le précédent était très perturbant)
- Affichage d'une aide sur les touches utilisables pour chaque menu

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont disponibles ici :

pspvnc-v1.2.5-src.zip

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

pspvnc-v1.2.5-fw3x-bin.zip

Un bon tutoriel en francais ? cliquez ici

Ceci devrait être la version finale, seulement si des bugs majeurs
sont trouvés ...

** ATTENTION ** les fichiers de configuration des versions précédentes ne sont PAS compatibles avec cette nouvelle version !

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client VNC à 19:05

PSP Development Kit pour utilisateurs Linux (Fedora Core)

Bonjour à tous,

Voici une archive au format tar.bz2 du SDK que j'ai compilé sous Linux sur mon PC (Fedora core 4), et que j'utilise pour développer mes homebrews :

** MAJ avec gcc-410 **

pspdev-gcc410.tar.bz2

Biensur, si vous souhaitez la dernière version du SDK, il faut aller la chercher directement sur le serveur subversion à l'adresse suivante : svn://svn.pspdev.org/psp/trunk

En espèrant que ca puisse être utile à d'autres,

Zx.

Posté par zx-81 dans SDK à 18:26

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.2.0 (Clavier IR)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.
Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ? Beaucoup de choses !

- Support des claviers sans fil

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

Vous aurez besoin de la ROM TI-92 or TI-92 plus, mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPXTI car il appartient à Texas Instruments !

Si vous possédez une TI-92 originale, vous pouvez télécharger le fichier rom Ti-92+ v1.1 ici : http://ti83khdv.online.fr

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.2.0.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans TI 92 à 17:45

GP2X-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour GP2X v1.0.3

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

GP2X-2600 est un portage sur GP2X de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Quoi de neuf dans cette version :

- Bug fix dans la selection des fichiers roms
- Bug fix dans le menu de gestion du clavier
- Modification du volume par defaut

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
2600-v1.0.3-bin.zip

Et voici le code source :
2600-v1.0.3-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 11:37

Vendredi, 8 juin 2007

Client VNC pour PSP v1.2.4 (Clavier IR)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de VNC pour les PSP en custom FW 3.x.

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, cet homebrew permet d'acceder
et de controller votre PC de n'importe où avec une connection wifi.

Quoi de neuf dans la version 1.2.4 :

- Firmware version 3.x OE (WPA)
- Support des Claviers Infra-rouge (Targus etc ...)
- Clavier virtuel (identique à pspssh !)

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont disponibles ici :

pspvnc-v1.2.4-src.zip

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

pspvnc-v1.2.4-fw3x-bin.zip

Vous cherchez un tutoriel ? suivez le guide (en anglais)

Merci à XazZ pour son aide.

** Je dédie cette version à Dr Nicket **

Amusez vous bien,

Zx.

** Un bon tutoriel ? cliquez ici **

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client VNC à 23:44

Dimanche, 3 juin 2007

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.7 (fluide)

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 ?

- La connection ssh est maintenant beaucoup plus fluide
  (fini les temps d'attente de plusieurs seconde entre deux touches)
  et ce à la fois avec le clavier virtuel, et le clavier IR
- Ajout des fichiers de mapping pour les claviers Targus
- La console ssh est maintenant affichée completement en plein écran

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.

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspssh-fw15-bin-v1.0.7.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspssh-fw3x-bin-v1.0.7.zip

Pour les sources c'est ici :
pspssh-src-v1.0.7.zip

Ceci devrait être la derniere version, à moins que des bugs majeurs ne soient découverts.

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client SSH à 15:36

Vendredi, 25 mai 2007

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.6 (Clavier sans fil)

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 ?

- Support des claviers sans fil pour PDA

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.

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspssh-fw15-bin-v1.0.6.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspssh-fw3x-bin-v1.0.6.zip

Pour les sources c'est ici :
pspssh-src-v1.0.6.zip

Amusez vous bien,

Zx

** EDIT ** : Pour ceux qui ont un clavier Targus voici les fichiers de mapping que j'utilise : targus map files

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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client SSH à 20:02

Samedi, 12 mai 2007

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.1.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.
Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ? Beaucoup de choses !

- Une nouvelle interface utilisateur
- Utilisation d'un clavier virtuel, beaucoup plus pratique
- Portage sur la librairie SDL
- Mode plein écran
- Ajout d'un menu pour modifier l'affectation des touches de la PSP
- Une nouvelle fenêtre d'aide
- Nouvelle image de fond
- Possibilité d'avoir différents "mappings" sur les touches de la PSP avec les touches L/R Trigger.
- Option pour effacer un fichier
- Bug fix dans le menu de sélection des fichiers de programmes

Vous aurez besoin de la ROM TI-92 or TI-92 plus, mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPXTI car il appartient à Texas Instruments !

Si vous possédez une TI-92 originale, vous pouvez télécharger le fichier rom Ti-92+ v1.1 ici :
http://ti83khdv.online.fr

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.1.0.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans TI 92 à 18:48

Jeudi, 10 mai 2007

GP2X-TI92: Une calculatrice TI-92 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

XTiger est un émulateur de calculatrice Texas Instrument TI-92 qui tourne sous unix (X Window).
Il a été écrit à l'origine par Jonas Minnberg. Misha Nasledov a ensuite repris ce projet
et l'a distribué sous licence GPL.

Voici un portage sur console GP2X de la version unix 0.8.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Les sites suivants proposent pas mal d'informations et de petites choses utiles :
http://www.ticalc.org, et le site web de texas instruments http://education.ti.com

Voici un manuel au format PDF de la calculatrice TI-92 :
TI 92+ manual

Voici une version binaire :
ti92-v1.0.1-bin.zip

Voici le code source :
ti92-v1.0.3-src.zip

Vous aurez besoin de la ROM d'une calculatrice TI-92 ou TI-92 + v1.1, mais cette ROM ne fait
pas partie de l'archive car elle est la propriété de Texas Instrument !

Si vous possedez une TI-92, alors vous avez le droit de télécharger la rom de la TI-92+ v1.1
(les autres versions ne fonctionnent pas) par exemple sur ce site http://ti83khdv.online.fr/

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans TI 92 à 23:55

Lundi, 7 mai 2007

GP2X-THOM: Emulateur de TO7-70 pour GP2X v1.0.3

Bonjour à tous,

Thom est un des meilleurs émulateurs de Thomson TO7 pour les systèmes
MacOS, Windows et Unix.

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (voir http://www.sylvain-huet.com),
puis Eric Botcazou (voir http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué ce projet et a ajouté
pleins de nouvelles fonctionnalités.

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 ?

- Amélioration de la vitesse
- Amélioration de la qualité de l'émulation (plus précise)
- Ajout du module MMU hack (pour la gestion du cache)
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouveau gestionnaire de volume
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier

Si vous chercher quelques bons jeux :
jeux pour to7-70

Voici une version binaire :
thom-v1.0.3-bin.zip

Voici le code source :
thom-v1.0.3-src.zip

Ceci doit être la dernière version, seulement si des bugs majeurs sont découverts ...

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 12:39

Mardi, 1 mai 2007

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.0.3

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

GP2X-MSX est un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Cette version fixe le problème d'incompatibilité des jeux nécessitants la cartouche painter.rom.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
msx-v1.0.3-bin.zip

Et voici les sources :
msx-v1.0.3-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans MSX à 17:24

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.5

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 ?

- Amélioration de l'émulation vt100, les attributs suivants sont maintenant supportés :
  + underline
  + blink
  + brightness
- Bug fix dans les couleurs du vt100
- Petite modification du clavier virtuel, les touches '\' et '|' sont maintenant plus facilement accessibles.

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.

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.

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspssh-fw15-bin-v1.0.5.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspssh-fw3x-bin-v1.0.5.zip

Pour les sources c'est ici :
pspssh-src-v1.0.5.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client SSH à 12:54

Dimanche, 29 avril 2007

GP2X-Atari: Emulateur Atari 800/130/5200 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Atari800 est un émulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200.
Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus d'informations.

GP2X-Atari est le portage sur GP2X de la version PSP 1.0.7.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
atari-v1.0.1-bin.zip

Et voici les sources :
atari-v1.0.1-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 23:37

Mercredi, 25 avril 2007

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

GP2X-MSX est un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse
- Amélioration de la qualité de l'émulation (plus précise)
- Nouveaux modes graphiques
- Nouveau mapping des touches
- Ajout du module MMU hack (pour la gestion du cache)
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouveau gestionnaire de volume
- Compilé avec une version modifiée de SDL
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier
- Ajout des extentions .mx1 et .mx2

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
msx-v1.0.2-bin.zip

Et voici les sources :
msx-v1.0.2-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans MSX à 22:59

Dimanche, 22 avril 2007

MISE A JOUR PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.6

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.6 :

- Intégration de la version 1.2 de ProSystem
- Nouvelle gestion du son
- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouvelle image de fond
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

MISE A JOUR

La version 1.0.6 étant buggée voici une nouvelle version :

psp7800-v1.0.7-fw15.zip
psp7800-v1.0.7-fw2x.zip
psp7800-v1.0.7-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 francais) : PSPGen et Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 23:00

GP2X-7800: Un émulateur de console Atari 7800 pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateur de console Atari 7800 pour Windows.
Il a été écrit par Greg Stanton, voir Greg's site pour plus de détails.

Voici un portage sur GP2X de la version 1.1.

Quoi de neuf dans cette nouvelle version :

- Intégration de la version 1.2 de ProSystem
- Amélioration de la vitesse

- Amélioration de la qualité de l'émulation (plus précise)
- Ajout du module MMU hack (pour la gestion du cache)
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouveau gestionnaire de volume
- Nouvelle image de fond
- Compilé avec une version modifiée de SDL
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
7800-v1.0.2-bin.zip

Et ici les sources :
7800-v1.0.2-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 17:59

GP2X-Colem: Un émulateur ColecoVision pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.
GP2X-Colem est un portage sur GP2X de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse !
- Amélioration de la qualité de l'émulation (plus précise)
- Ajout du module MMU hack (pour la gestion du cache)
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouveau gestionnaire de volume
- Compilé avec une version modifiée de SDL
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
colem-v1.0.2-bin.zip

Et le code source :
colem-v1.0.2-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 16:06

Samedi, 21 avril 2007

GP2X-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

GP2X-2600 est un portage sur GP2X de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Quoi de neuf dans cette version :

- Ajout du module MMU hack (pour la gestion du cache)
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse (plus précis)
- Nouveau gestionnaire de volume
- Bonne amélioration de la vitesse (jusqu'à 70 fps à 200 Mhz)
- Compilé avec une version modifiée de SDL
- Bug fix dans la gestion des fichiers .zip

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
2600-v1.0.2-bin.zip

Et voici le code source :
2600-v1.0.2-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 13:56

Lundi, 16 avril 2007

GP2X-THOM: Emulateur de TO7-70 pour GP2X v1.0.2 (final)

Bonjour à tous,

Thom est un des meilleurs émulateurs de Thomson TO7 pour les systèmes
MacOS, Windows et Unix.

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (voir http://www.sylvain-huet.com),
puis Eric Botcazou (voir http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué ce projet et a ajouté
pleins de nouvelles fonctionnalités.

Quoi de neuf dans la version 1.0.2 ?

- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouveau gestionnaire de son
- Le clavier virtuel est maintenant en haut a droite
- La taille du fichier d'aide est passée à 4096 lignes
  (ceci peut être pratique pour écrire son propre fichier
  d'aide et de documentation).
- Pleins de Bug fix

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous chercher quelques bons jeux :
jeux pour to7-70

Voici une version binaire :
thom-v1.0.2-bin.zip

Voici le code source :
thom-v1.0.2-src.zip

Ceci doit être la dernière version, seulement si des bugs majeurs sont découverts ...

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 23:49

Dimanche, 15 avril 2007

GP2X-Yape: Un émulateur Commodore Plus/4 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Yape est un des meilleurs émulateurs de Commodore C-264 (alias Plus/4)
qui fonctionne sous Windows et Unix.
Il a été écrit par Attila Grósz, voir http://yape.plus4.net pour plus d'informations.

GP2X-Yape est un portage sur GP2X de la version v0.32.4.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
yape-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK,

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Commodore à 22:57

GP2X-Sim : Un émulateur SamCoupé pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

GP2X-Sim est un portage sur GP2X de la version CVS 0.90 beta 4.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
sim-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK et à Nick666 pour les graphismes.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 19:10

Samedi, 14 avril 2007

GP2X-Colem: Un émulateur ColecoVision pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.
GP2X-Colem est un portage sur GP2X de Colem (Unix version 1.0).

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
colem-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:56

GP2X-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

GP2X-2600 est un portage sur GP2X de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
2600-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 00:32

Vendredi, 13 avril 2007

GP2X-7800: Un émulateur de console Atari 7800 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateur de console Atari 7800 pour Windows.
Il a été écrit par Greg Stanton, voir Greg's site pour plus de détails.

Voici un portage sur GP2X de la version 1.0.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
7800-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 00:52

Jeudi, 12 avril 2007

GP2X-ZX81: Un émulateur de ZX81 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

XZ81 est un émulateur de micro-ordinateur Sinclair ZX81.
Il a été écrit par Russell Marks en 1995,
voir http://rus.members.beeb.net/ pour plus de détails.

Voici un portage sur console GP2X de la version 2.1 que j'avais portée précédemment sur PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous cherchez de la documentation sur le Zx-81 :
http://www.zx81kit.com/

Si vous cherchez des jeux ou des programmes à faire tourner dessus :
ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sinclair/

Voici une version binaire :
zx81-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Sinclair à 20:07

Mercredi, 11 avril 2007

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC.
Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich.
(voir le projet caprice32)

Voici un portage sur console GP2X de la version 4.2.0 que j'avais portée
précédemment sur PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
cap32-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 03:00

Mardi, 10 avril 2007

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

Voici un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
msx-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans MSX à 19:28

GP2X-INT: Emulateur Intellivision pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Jzintv est un émulateur de console Intellivision videogame écrit par Joe Zbiciak, et qui fonctionne sous différents systèmes comme Linux, Unix, Windows et MacOS.
Voir le site officiel de jzintv pour plus de détails.

Voici un portage sur GP2X de la version 20051204 que j'avais précédemment portée sur PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
int-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Intellivision à 14:17

Lundi, 9 avril 2007

GP2X-THOM: Emulateur de TO7-70 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Thom est un des meilleurs émulateurs de Thomson TO7 pour les systèmes
MacOS, Windows et Unix.

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (voir http://www.sylvain-huet.com),
puis Eric Botcazou (voir http://nostalgies.thomsonistes.org/) a continué ce projet et a ajouté
pleins de nouvelles fonctionnalités.

Voici un portage sur GP2X de la version 1.1.5, que j'avais précédemment porté sur PSP.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Si vous chercher quelques bons jeux :
jeux pour to7-70

Voici une version binaire :
thom-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 23:31

Samedi, 7 avril 2007

GP2X-Mancala: Jeu de Mancala pour console GP2X v1.01

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire litéralement "se déplacer".
GP2XMancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

C'est un portage sur GP2X de ma version PSP ...

Un grand merci à Julien qui a porté ma version de PSP GnuGNO sur GP2X, ce qui m'a bien aidé pour GP2X-Mancala

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

mancala-v1.0.1.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Mancala à 10:14

Vendredi, 6 avril 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.0.5 :

- Bug fix: l'option "frame skip" n'était pas sauvée en même temps que les autres paramètres.
  (Merci à Nick666 de m'avoir fait part de ce problème)

- De la part de Mr Nick666 :

  + De nouvelles images de fond dessinées par Nick666 !
  + Des fichiers de paramètres et de "mapping" clavier pour la plupart des meilleurs jeux SamCoupé !

 Un grand merci à Nick666

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.0.5.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 21:35

Jeudi, 5 avril 2007

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.4 (WPA)

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.

Si vous vous demandez ce qu'est un client SSH, et bien cet homebrew ne vous sera sans doute
pas très utile ...

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout du support wifi WPA pour les firmwares 3.0x-OE
- Ajout d'une option "Visual bell"

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 emulation vt100, et finalement un grand merci à tous les développeurs du SDK.

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.

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspssh-fw15-bin-v1.0.4.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspssh-fw3x-bin-v1.0.4.zip

Pour les sources c'est ici :
Sources are here :
pspssh-src-v1.0.4.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client SSH à 22:34

Mercredi, 4 avril 2007

GP2X ? Me voici !

Grace à mon ami David Chau de gp2xstore.com, je peux non seulement développer des homebrews pour la PSP, mais également pour la super console GP2X !

Un très grand merci à lui,

Zx

Posté par zx-81 dans GP2X F100 à 20:54

Dimanche, 1 avril 2007

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.3

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.

Si vous vous demandez ce qu'est un client SSH, et bien cet homebrew n'est pas pour vous .

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout des touches Alt-? dans le clavier virtuel
- Ajout d'une option pour sauver l'ecran du vt100 sous
  la forme d'un fichier texte
- Nouveau menu de login, avec de nouvelles options, et plus
  facile à utiliser.
- Amélioration de l'émulation vt100
  (par exemple, l'éditeur nano est maintenant utilisable !)

- Comme Matt Johnston me l'a suggéré, j'ai ajouté un nouveau
  menu pour initialiser la graine de la fonction de génération de nombres
  aléatoires (afin d'améliorer la sécurité de la communication ssh).
  Cette fonction est basée sur la latence entre deux touches appuyées,
  et il vous sera donc demandé d'appuyer sur les touches de la PSP, la
  première fois que vous executerez PSPSSH.

- De nombreux bugs ont été corrigés.

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 emulation vt100, et finalement un grand merci à tous les développeurs du SDK.

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.

La version binaire pour les firmware 1.5 et 3.x-OE :
pspssh-bin-v1.0.3.zip

Pour les sources c'est ici :
pspssh-src-v1.0.3.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) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client SSH à 18:24

Jeudi, 29 mars 2007

Soirée chat sur Ultimate PSP !

Je vous invite à venir chater sur un des sites PSP francophone
que je préfère, pour une soirée spéciale :

le vendredi 30 Mars 2007 entre 20h30 et 22h !

Ca se passe par ici : chat sur UltimatePSP

A vendredi ,

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 14:18

Dimanche, 25 mars 2007

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.2

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.

Si vous vous demandez ce qu'est un client SSH, et bien cet homebrew n'est pas pour vous .

Quoi de neuf dans cette version ?

- Comme Matt Johnston me l'a suggéré, un nouveau
  générateur de nombres aléatoires a été intégré
  (il est basé sur le code du /dev/random d'unix).
  Cette version est donc plus sécurisé car la fonction
  de génération de nombres aléatoires a une entropie
  beaucoup plus importante.

- Ajout d'une option pour le support des fichiers de clés
  id_rsa, pour l'authentification RSA.
  (voir le README pour les détails).

- Ajout d'une option pour désactiver la vérification de
  la version du serveur SSH distant.
- Ajout d'une option pour changer la fréquence du CPU
  de la PSP.

- Nouveau clavier virtuel, avec plus de touches (en particulier
  les touches de fonctions) et un peu de ménage dans les
  touches non utilisées.

- Les flêches et les touches de fonctions sont maintenant supportées.

- Amélioration de la vitesse de la communication réseau.

- Ajout d'une option de défilement rapide (scroll up / down) dans
  la fenêtre de console.
- Le curseur est maintenant affiché dans la console.

- Bug fix et nettoyage du code.

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 emulation vt100, et finalement un grand merci à tous les développeurs du SDK.

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.

La version binaire pour les firmware 1.5 et 3.x-OE :
pspssh-bin-v1.0.2.zip

Pour les sources c'est ici :
pspssh-src-v1.0.2.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) : psp-ground.net ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client SSH à 22:12

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.1.6 (Symb-OS)

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour mineure de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Quoi de neuf dans la version 1.1.6 :

- Ajout d'une option pour changer la taille de la mémoire du CPC
  Cette option permet ainsi de faire tourner Symb-OS, un système
  d'exploitation gratuit développé pour MSX et CPC.

Merci à Goebish pour son aide !

Symb-OS est un système d'exploitation multi-tâches gratuit, qui tourne
sur MSX et CPC, avec pleins de petits jeux, et d'applications utiles comme
une calculatrice, ou des visualisateurs d'images.

Pour les curieux qui voudraient en savoir plus sur Symb-OS,
c'est par ici Symb-OS web site

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.1.6.zip

Amusez vous bien,

Zx.

MISE A JOUR : Pour ceux qui veulent lancer Symb-OS :
- Mettre Ram size à 576K
- Charger le disque symbos.dsk
- Entrer la commande RUN"SYM (et PAS RUN"SYMBOS)

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network

(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Amstrad à 17:04

Dimanche, 18 mars 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.1.0 (PAL/NTSC)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Plus besoin de rebooter PSPMSX pour changer de modèle !
- Ajout d'une option pour passer du mode PAL au mode NTSC
- Ajout d'une option pour changer la taille de la RAM
- Bug fix dans le rendu maxi (plein écran)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.1.0.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) : psp-ground.net ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans MSX à 22:14

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.1 !

Bonjour à tous,

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).

J'ai réussi à porter la version 0.48.1 sur PSP .

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 emulation vt100, et finalement un grand merci à tous les développeurs du SDK.

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.

C'est une première version et il reste encore pas mal de travail.

La version binaire pour les firmware 1.5 et 3.x-OE :
pspssh-bin-v1.0.1.zip

Pour les sources c'est ici :
pspssh-src-v1.0.1.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) : psp-ground.net ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Client SSH à 00:11

Dimanche, 11 mars 2007

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.4 :

- Les images de disquettes (en format .sap) sont maintenant supportées !
- Ajout d'une option pour choisir la version de la Rom Basic
- Nouvelle fonctionnalité pour prendre la version de Rom en fonction du type de chargement (K7 ou disquette)
- Ajout de nouvelles commandes pour lancer les jeux
- Ajout du fichier run.txt pour spécifier la commande à utiliser pour lancer vos jeux préférés (voir le README)
- Nouvelles icones désignées par Gelon
- Nouvelle image de fond dans le menu

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.0.4.zip

Amusez vous bien,

Zx

PS: Si vous cherchez des jeux pour cet émulateur, c'est par ici

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) : ultimate psp ou gueux-forum

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 15:15

Dimanche, 4 mars 2007

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.0.7

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Quoi de neuf dans la version 1.0.7 ?

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé
(Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée,
ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspatari-v1.0.7.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
(site en français) : ultimate psp

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 00:58

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.0.9

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.9 :

- Correction d'un bug qui empechait le fameux jeu Snatcher de fonctionner ...

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.0.9.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
(site en français) : ultimate psp

Posté par zx-81 dans MSX à 00:54

Samedi, 3 mars 2007

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé
(Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- Bug fix dans le menu de sélection des roms
- Bug fix dans la gestion du clavier

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.0.3.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
(site en français) : ultimate psp

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 01:09

Vendredi, 2 mars 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.0.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.8 :

- Ajout d'une option pour activer les deux puces de gestion de
  la musique (FM-AM et Music modules).
  Ca ralentit pas mal l'émulateur, donc à n'utiliser qu'en cas de
  nécessité.
- Ajout d'un mode de rendu plein écran (max)
- Ajout de touches manquantes (merci à Creepy)
- Résolution du problème d'écran noir en mode "smooth"
  sur les firmware 3.10-OE (merci à Creepy)

** Un grand merci à Paul Bosselaar (Creepy) pour son aide ! **

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.0.8.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
(site en français) : ultimate psp

Posté par zx-81 dans MSX à 23:55

PSPBEEB: émulateur de BBC Micro pour PSP v1.0.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPBEEB l'émulateur BBC Micro pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, BeebEm est un célèbre emulateur d'ordinateurs BBC Micro fonctionnant sous Windows et Linux. (voir beebem)

Quoi de neuf dans la version 1.0.8 :

- Ajout de deux nouvelles commandes (*EXEC et *RUN)
  pour facilier le chargements des jeux en assembleur et en script.
- Nouvelle syntaxe pour le fichier run.txt, (voir le README pour les détails).
  Le nouveau format n'est pas compatible avec les versions précédentes.
- Ajout d'un menu d'aide
- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé

(Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée,
ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.
- Bug fix dans le menu de sélection des roms

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence "Beebem", vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspbeeb-v1.0.8.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
(site en francais) : ultimate psp

Pour ceux qui cherchent des jeux : ici

Posté par zx-81 dans BBC Micro à 16:58

Jeudi, 1 mars 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.0.4 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé
(Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant
les touches LTrigger et RTrigger.
- Ajout d'un menu d'aide
- Quelques bug fix

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.0.4.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
(site en francais) : ultimate psp

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 19:18

PSPYape: Un émulateur Commodore Plus/4 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPYape l'émulateur Commodore Plus/4 !

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé
(Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")

- Il n'est plus nécessaire de faire un reset du C-264 avant de charger un nouveau programme. Ceci est fait automatiquement au chargement d'un fichier prg.

- Un peu de ménage dans le code, et quelques "bug fix"

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspyape-v1.0.3.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Ici vous trouverez de quoi jouer :
the old computer's web site

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(site en francais) : ultimate psp

Posté par zx-81 dans Commodore à 13:04

Mardi, 27 février 2007

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.0.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs emulateur
de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX,
SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.
PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.0.8 :

- Les sauvegardes sont maintenant compressée en gzip
(avec l'extension STZ au lieu de STA). Le chargement
et la sauvegarde est ainsi beaucoup plus rapide.
Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir vos anciens
fichiers STA en STZ. Le format STA est toujours supporté
ainsi vous pouvez convertir vos fichier en utilisant l'émulateur.
- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée,
ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé
(Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- Ajout d'un nouveau mode plein-écran

- Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant
les touches LTrigger et RTrigger.

- Bug fix dans le menu de sélection des roms

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt
pour plus d'informations.

pspcolem-v1.0.8.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
(site en francais) : ultimate psp

** Des icones dessinées par Gelon sont disponibles sur DCEMU **
Vous pouvez les télécharger ici

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 22:31

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.5 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé
(Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- Ajout d'un nouveau mode plein-écran
- Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant
les touches LTrigger et RTrigger.
- Dans la sélection des roms, les extensions de fichier .rom et .bin
sont maintenant reconnues.
- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée,
ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.
- Bug fix dans le menu de sélection des roms
- Bug fix dans la gestion des touches de la PSP

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.5.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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 14:21

Lundi, 26 février 2007

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.1.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Quoi de neuf dans la version 1.1.5 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé
(Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")

- Les sauvegardes sont maintenant compressée en gzip
  (avec l'extension SNZ au lieu de SNA). Le chargement
  et la sauvegarde est ainsi beaucoup plus rapide.
  Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir vos anciens
  fichiers SNA en SNZ. Le format SNA est toujours supporté
  ainsi vous pouvez convertir vos fichier en utilisant l'émulateur.

- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée,
  ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.

- Le son est joué à 44Khz (au lieu de 48Khz)
- Bug fix dans le chargement du mapping par defaut
- Bug fix dans le menu de selection des roms
- Bug fix dans la gestion des touches de la PSP

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.1.5.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Grace à Gryzor vous pourrez trouver des snapshots de jeux, utilisables directement dans l'émulateur ici.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Amstrad à 01:46

Dimanche, 25 février 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.0.7

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.0.7 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
  il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé
  (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")

- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée, ce qui facilite leur chargement
  dans le menu de l'émulateur.

- Ajout d'un menu d'aide
- Bug fix dans le chargement du mapping par defaut
- Bug fix dans le menu de selection des roms
- Bug fix dans la gestion des touches de la PSP

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.0.7.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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans MSX à 17:08

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants
sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 3.03-OE, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader disponible ici http://www.noobz.eu/

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
  il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé
  (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")

- Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant
les touches LTrigger et RTrigger.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.0.4.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK, à l'équipe de développement de Stella, et a Gelon pour ses créations graphiques.

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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 02:23

Mercredi, 21 février 2007

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.0.6

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir http://atari800.sourceforge.net/ pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Quoi de neuf dans la version 1.0.6 ?

- Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
  Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant
  les touches LTrigger et RTrigger.
- Ajout d'un menu d'aide
- Un nouvelle image de fond
- Bug fix dans le menu de selection des fichiers Rom
- Bug fix dans les screenshots
- Bug fix dans la gestion du clavier

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspatari-v1.0.6.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 23:28

Lundi, 19 février 2007

PSPInt: Emulateur Intellivision pour PSP v1.0.9 (mise à jour mineure)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de pspint, l'émulateur Intellivision pour la PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.9 :
- Bug fix dans le menu de selection des roms (freeze)
- Ajout d'un menu d'aide
- Les copies d'ecrans sont maintenant sauvegardées en format PNG

pspint-v1.0.9.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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Intellivision à 22:34

Un clavier virtuel pour la PSP (Version Dvorak)

Bonjour a tous,

Je viens de modifier un petit clavier en javascript en utilisant le mapping du celèbre Dr Dvorak
(dvorak layout)

Voici une petite démo :
clavier web psp

De mon point de vue, c'est tres pratique pour faire des recherches sur google ou entrer des URL.

Vous pouvez defaire l'archive zip sur votre carte mémoire et ajouter le marque page file:/psp/dvorak/index.html dans vos favoris.

Vous trouverez ici le fichier .zip : dvorak.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Clavier à 21:38

Mercredi, 31 janvier 2007

Le blog de Jer 666

Dans la série des bons coins du net, je vous conseille le site de mon pote jer, spécialisé dans les créations graphiques !

Il est d'ailleur l'auteur de plusieurs images de fond de la calculatrice HP-48 et de la TI 92 ...

le blog de jer666

Zx

Posté par zx-81 dans Bons coins du net à 19:01

Mercredi, 24 janvier 2007

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de psp2600, l'émulateur atari 2600 pour la PSP.

Quoi de neuf ?

- Bug fix dans le mode graphique Max et x1.25
- Nouveau mapping des touches afin de pouvoir utiliser l'option
  "swap analog/digital pad"

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.0.3.zip

** Un grand merci a Poem58 pour son aide et son soutient ! **

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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 22:17

Mardi, 23 janvier 2007

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants
sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 1.5, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader (0.99x) disponible ici http://www.noobz.eu/

Quoi de neuf dans cette version ?

- Intégration du code de Stella v2.2 (à la place de Stella v2.0 b1)
- Ajout de différents modes "anti-scintillement" tels que :
Phosphor (technique implémentée dans Stella v2.2),
joli mais très gourmande en temps de calcul.
Simple, très rapide et idéal pour les jeux avec un fond noir
Average, il calcul une moyene des couleurs entre deux images.
- Ajout du support de la palette
- Bug Fix dans la precision du son (pour une meilleure qualité il est
conseillé de mettre l'horloge de la PSP
à 333Mhz dans le menu "Settings").
- Bug fix qui faisait planter la PSP lorsqu'il y a avait trop de roms dans le repertoire roms.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.0.2.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK, à l'équipe de développement de Stella, et a Gelon pour ses créations graphiques.

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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 22:33

Samedi, 20 janvier 2007

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella
pour plus d'informations : ici.

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de David Voswinkel, qui a été le premier à porter Stella sur PSP.

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 1.5, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader (0.99x) disponible ici http://www.noobz.eu/

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.0.1.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK, à l'équipe de développement de Stella, et a Gelon pour ses créations graphiques.

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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 11:39

Vendredi, 19 janvier 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.4 :

- Support du BIOS du 7800
  (vous aurez besoin d'un fichier 7800.rom à mettre dans le meme répertoire que l'EBOOT)
- Meilleur compatibilité avec les jeux grâce au fichier prosystem.dat
  (définition des différents paramètres de l'émulateur, en fonction du jeu chargé).
- Le clavier par défaut est maintenant chargé au démarrage

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.4.zip

** Merci à Danno pour son aide sur la compatibilité des jeux **

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 francais) : coyotte forum ou Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 19:17

Lundi, 15 janvier 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.3 (bug fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Toutes les roms (comme BallBlazer) qui utilisaient le circuit Audio Pokey
  faisaient planter l'émulateur.
- Nouvelles icones et graphismes de ** Gelon **

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.3.zip

** Ceci est sans doute la dernière version ... **

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 francais) : coyotte forum ou Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 20:56

Dimanche, 14 janvier 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.2 :

- Nouvelles tailles d'ecran (x1.25, x1.5, fit)
- Ajout du son !
- Ajout d'une option "Frame skip"
- Modification du limiteur de vitesse
- Bug Fix dans la palette des couleurs
- Nettoyage du code source

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.2.zip

** Ceci est sans doute la dernière version ... **

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 francais) : coyotte forum ou Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 15:43

Samedi, 13 janvier 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateurs Atari 7800 existants sur PC pour windows.
Il a été écrit par Greg Stanton, et je vous invite à aller sur son site pour plus d'informations :
site de Greg Stanton.

J'ai modifié le code source de la version 1.0, et cet émulateur fonctionne maintenant sur PSP.

C'est une première version, et il manque encore quelques fonctionnalités, comme le son ou le fait de pouvoir changer la résolution de l'écran.

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 1.5, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader (0.99x) disponible ici http://www.noobz.eu/

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.1.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK.

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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 15:08

Mardi, 2 janvier 2007

Les bons coins du web ...

Je vous propose un très bon site francophone sur la PSP :
http://www.ultimatepsp.fr

Zx

Posté par zx-81 dans Bons coins du net à 12:15

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.0.7 (bug fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix. PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.0.7 :

- Ajout d'un menu d'aide
- Bug fix dans les copies d'ecran au format PNG (mauvaises couleurs)
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier (chargement des fichiers d'etats)
- Bug fix dans le menu clavier

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.0.7.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 francais) : ultimate psp et psp-ground

** Des icones dessinées par Gelon sont disponibles sur DCEMU **
Vous pouvez les télécharger ici

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 11:32

PSPMancala: Jeu de Mancala pour la PSP v1.02

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire littéralement "se déplacer".
PSPMancala inclut deux variantes les plus connues qui portent le nom d'Awelé (Awari en anglais) et Mancala, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 1.5, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader (0.99x) disponible ici http://www.noobz.eu/

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Quoi de neuf dans cette version :

- Deux variantes du jeu sont maintenant disponibles (Mancala commun et Awari)
- L'IA a été modifiée et elle doit être un peu plus difficile a battre
- L'affichage du score final est maintenant cohérent pas rapport aux règles du jeu
- fix de quelques bugs

pspmancala-v1.0.2.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK.

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
(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Mancala à 02:19

Lundi, 1 janvier 2007

Bonne année 2007 !

Je vous souhaite à tous bonheur, santé et prospérité pour cette nouvelle année !

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 14:20

Mardi, 26 décembre 2006

Mon blog est maintenant disponible en français !

Blog de Zx-81 en français !

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 16:17

Samedi, 23 décembre 2006

PSPGGO: Jeu de GO pour PSP v1.03 (mise à jour mineure)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPGGo !

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Support des commentaires SGF
- Nouvelle gestion de la fin de partie :
  Une fois le jeu terminé, vous pouvez maintenant revenir en arrière et sauver des fichiers SGF.
  Vous devez explicitement choisir le menu "New game" pour commencer une nouvelle partie
- Bug fix

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Pour ceux qui se demandent comment jouer ? Voici un bon site !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspggo-v1.0.3.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK et de GNU-Go.

** Ceci est sans doute la dernière version ... **

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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 16:50

PSPMancala: Jeu de Mancala pour la PSP v1.01

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire litéralement "se déplacer".
PSPMancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 1.5, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader (0.99x) disponible ici http://www.noobz.eu/

L'IA est basée sur le source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspmancala-v1.0.1.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK.

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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Mancala à 14:24

Dimanche, 3 décembre 2006

PSPYape: Un émulateur Commodore Plus/4 pour PSP v1.0.2 (final?)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPYape l'émulateur Commodore Plus/4 !

Quoi de neuf dans la version 1.0.2 :

- Nouvelles tailles d'ecran (x1.25, x1.5, fit)
- Nouvelles icones designées par gelon

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspyape-v1.0.2.zip

** Ceci est sans doute la dernière version ... **

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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Commodore à 11:02

Bien choisir sa PSP pour Noel !

Bonjour à tous,

Pour ceux qui s'apprêtent a acheter une PSP (pour eux ou pour leur bambin) pour Noël, il faut bien la choisir, sinon impossible d'utiliser toutes les possibilités de la PSP, en particulier les jeux, les émulateurs, et les logiciels développés par des fans de toute la planète, et communément appelés "homebrew" (pour logiciels "fait maison").

Il existe différentes versions du système d'exploitation de la PSP (appelé "firmware") et suivant la version il n'est pas possible d'installer des logiciels autres que ceux écrit par Sony. En particulier, a ce jour il n'est pas possible d'exécuter des "homebrew" pour les "firmware" supérieurs a la version 2.71.

Lors de l'achat d'une PSP on préférera donc les anciennes versions, qui font souvent parties des anciennes offres / packs (genre value pack noir ou giga pack noir). Les versions de PSP blanches ont des firmwares très récents, car elles ont été mises sur le marché récemment.

Les PSP roses quand a elles sont toutes en firmware 2.8x, et donc
a eviter absolument !

Pour reconnaître une "bonne" PSP d'une mauvaise, il suffit de regarder ...
la boite !!

En effet, sur la boite près du code barre, il y'a un truc genre :

PSP-nom-du-modele (par exemple 1001 K)
120 V (c'est la tension d'alim)
WSxxx LETTRE

C'est la LETTRE qui est super importante, ca va de A a L je crois et jusqu'a
la lettre J c'est bon il est possible d'utilise les "homebrew", après pour K c'est
limite, et ensuite L et plus c'est mort car le firmware est en version 2.8x ...

Pour les anglophones vous trouverez davantage d'informations ici :

comment reconnaitre une bonne PSP sur la boite

Ensuite, suivant votre version de firmware, il faut appliquer quelques
modifications a votre PSP. Il s'agit en effet de mettre votre PSP avec le
systeme d'exploitation ("firmware") 2.71, puis de repasser en version 1.5
(qui ouvre toutes les possibilités de la PSP).

Je vous invite a suivre l'excellent tutoriel disponible sur pspgen :

downgrader sa psp de 2.71 en 1.5

Zx

source: article sur coyotte

Posté par zx-81 dans Évènements à 00:43

Vendredi, 24 novembre 2006

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.1.4 (fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Quoi de neuf dans la version 1.1.4 :

- Ajout d'un mode d'affichage "fit height"
- Le limiteur de vitesse Speed est maintenant a 50fps max (au lieu de 60fps)

- Bug fix dans les copies d'ecrans au format PNG (mauvaises couleurs)
- Bug fix dans le menu de gestion du paramètre "sound tick" (crash de la psp)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.1.4.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Grace à Gryzor vous pourrez trouver des snapshots de jeux, utilisables directement dans l'émulateur ici.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Amstrad à 22:55

Mercredi, 22 novembre 2006

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.0.2 (version ultimate)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.2 :

- Bug fix dans le rendu en mode x1.25 (pixels manquants)
- Ajout d'un menu d'aide
- Augmentation du niveau sonore

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.0.2.zip

** Ceci est sans doute la dernière version ... **

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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 20:51

Jeudi, 16 novembre 2006

PSPInt: émulateur Intellivision pour la PSP v1.0.8

Voici la toute dernière version (v1.0.8) avec un bug fix mineur (la sauvegarde des parametres de configuration ne fonctionnait pas correctement dans la version v1.0.7).

pspint-v1.0.8.zip

Zx

Posté par zx-81 dans Intellivision à 21:00

Lundi, 25 septembre 2006

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.0.6

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

** Un grand merci à Malkster et Pou-Chan pour leur aide **

Quoi de neuf dans la version 1.0.6 :

- Icons et images de fonds de Malkster
- Réorganisation des menus de l'émulateur
- Possibilité d'avoir différents "mappings" sur les touches de la PSP (developpé par Pou-chan)
- Ajout d'une option pour changer le "skin" du clavier virtuel
- Nouveau limiteur de vitesse (plus précis)
- Possibilité de sauvegarde et de chargement de fichiers de paramètres distincts pour chaque jeu.
- Option pour effacer un fichier (dans le menu de selection des fichiers)
- Les copies d'ecrans sont maintenant sauvegardées en format PNG (au lieu de BMP)
- Le pourcentage de batterie restante est maintenant affiché dans le menu de l'émulateur
- Ajout d'une alarme en cas de batterie faible (< 5%)
- Bug fix et nettoyage du code

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

pspmsx-v1.0.6.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans MSX à 22:57

PSPBEEB: émulateur de BBC Micro pour PSP v1.0.7

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPBEEB l'émulateur BBC Micro pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, BeebEm est un célèbre emulateur d'ordinateurs BBC Micro fonctionnant sous Windows et Linux. (voir beebem)

** Un grand merci à Pou-chan pour le développement du mode "multi-claviers" **

Quoi de neuf dans la version 1.0.7 :

- Possibilité d'avoir différents "mappings" sur les touches de la PSP (developpé par Pou-chan)
- Bug fix et nettoyage du code
- Ajout de nouveaux fichiers de mapping clavier par Bah et Pou-chan

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence "Beebem", vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspbeeb-v1.0.7.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans BBC Micro à 21:27

Samedi, 23 septembre 2006

PSPZX81: émulateur Sinclair ZX81 pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPZX81 l'émulateur ZX 81 Sinclair pour PSP.

** Je souhaite remercier Murilo pour ses suggestions et ses tests **

Quoi de neuf dans cette version :

- Ajout d'un limiteur de vitesse
- Ajout d'une option pour changer la couleur du fond
- Support des fichiers .81

Si vous chercher le manuel ou de la documentation sur le zx81, allez jeter un oeil ici :
http://www.zx81kit.com/

Si vous chercher des jeux c'est par là :
ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sinclair/

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspzx81-v1.0.2.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Sinclair à 00:27

Vendredi, 22 septembre 2006

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.0.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPXTI, la calculatrice TI-92 sur PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.8 :

- La sauvegarde de l'état se fait de facon compressée (zlib) et le fichier de sauvegarde est donc plus petit et plus rapide à sauver.
- Bug fix (Affichage de caractères étranges dans le menu)

Vous aurez besoin de la ROM TI-92 or TI-92 plus, mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPXTI car il appartient à Texas Instruments !

Si vous possédez une TI-92 originale, vous pouvez télécharger le fichier rom Ti-92+ v1.1 ici :
http://ti83khdv.online.fr

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.0.8.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans TI 92 à 23:01

PSPX48: Une calculatrice HP48 v1.0.6 (minor update)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPX48, la calculatrice HP48 sur PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.6 :

- La sauvegarde de l'état se fait de facon compressée (zlib) et le fichier de sauvegarde est donc plus petit et plus rapide à sauver.
- Bug fix (Affichage de caractères étranges dans le menu)

Le manuel de la HP48 est disponible ici : user guide

Vous aurez besoin de la ROM HP48 mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPX48 car il appartient à Hewlett Packard !
Le fichier peut facilement être trouvé ici : hpcalc
(il faudra le renommer 'rom' (sans extension))

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

PSPX48 v1.0.6

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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans HP 48 à 22:30

Lundi, 18 septembre 2006

Fichiers de mapping clavier pour PSPBEEB

Sur le forum de DCEmu, Bah a gentillement offert un ensemble de fichiers de configuration de clavier pour PSPBeeb. L'archive contient le mapping pour plus de 30 jeux !

Un grand merci à lui, voici un lien vers l'archive au format rar :

keyboard files

Zx.

Posté par zx-81 dans BBC Micro à 19:44

Vendredi, 15 septembre 2006

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

** Un grand merci à Mr Nick666 pour les graphismes et ses fichiers de config **

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Graphismes de Mr Nick666
- Réorganisation des menus de l'émulateur
- Le pourcentage de batterie restante est maintenant affiché dans le menu de l'émulateur
- Ajout d'une alarme en cas de batterie faible (< 5%)
- Possibilité de sauvegarde et de chargement de fichiers de paramètres distincts pour chaque jeu.
- Possibilité d'avoir différents "mappings" sur les touches de la PSP (developpé par Pou-chan)
- Possibilité d'effacer des fichiers dans le gestionnaire de fichiers
- Les copies d'écrans sont maintenant en PNG (plus petit que le format BMP)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.0.3.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 22:03

Dimanche, 10 septembre 2006

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.0.6

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix. PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

** Je voudrais remercier Crait pour son aide sur les graphismes **

Quoi de neuf avec la version 1.0.6 :

- Réorganisation des menus de l'émulateur
- Icons et images de fonds
- Le pourcentage de batterie restante est maintenant affiché dans le menu de l'émulateur
- Ajout d'une alarme en cas de batterie faible (< 5%)
- Possibilité de sauvegarde et de chargement de fichiers de paramètres distincts pour chaque jeu.
- Ajout d'une option pour changer le "skin" du clavier virtuel
- Limiteur de vitesse
- Possibilité d'effacer des fichiers dans le gestionnaire de fichiers
- Les copies d'ecrans sont maintenant sauvegardées en format PNG (au lieu de BMP)
- Grand amélioration de la vitesse (c'est pourquoi j'ai ajouté un limiteur de vitesse)
- Bug fix

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.0.6.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 15:59

Samedi, 9 septembre 2006

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Quoi de neuf dans la version 1.0.5 :

- Réorganisation des menus de l'émulateur
- Nouveaux graphismes
- Possibilité de sauvegarde et de chargement de fichiers de paramètres distincts pour chaque jeu.
- Limiteur de vitesse
- Option pour effacer un fichier (dans le menu de selection des fichiers)
- Amélioration de la vitesse
- Les copies d'ecrans sont maintenant sauvegardées en format PNG (au lieu de BMP)
- Bug fix

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspatari-v1.0.5.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 19:55

Vendredi, 25 août 2006

PSPVBA: Abandon du projet ....

Exophase a écrit un nouvel émulateur GBA depuis zéro, avec des performances incroyables !

PSPVBA ne pourra jamais atteindre une telle vitesse, puisqu'il utilise les techniques classiques de l'émulation, qui ne peuvent être comparées avec un re-compilateur à la volée : "JIT" (Just In Time recompiler) ...

PSPVBA est mort, longue vie a Gameplay PSP (gPSP, le nouvel émulateur GBA), et je dois dire que je suis vraiment très impressionné par le travail d'Exophase , et j'attend ses nouvelles releases !

Zx.

Posté par zx-81 dans GameBoy à 19:34

Lundi, 7 août 2006

PSP-FTPD: Un serveur FTP pour PSP v0.3.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle versio nde PSP-FTPD le serveur FTP pour votre PSP.

Quoi de neuf dans la version 0.3.8 :

- Ajout du status de la batterie
- Ajout de l'espace restant sur la "memory stick"
- Affichage des commandes FTP recus

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Une version pour 1.5 FW et les sources sont inclus dans l'archive :
pspftpd-v0.3.8.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Serveur FTP à 21:07

Dimanche, 6 août 2006

PSPFtp : Un client FTP en ligne de commande sur votre PSP (v1.0)

Bonjour à tous,

PSPFtp est un client FTP en ligne de commande, pour communiquer avec un serveur FTP.
Il est basé sur le travail de PSPPet et PSPKrazy et à été développé par LiQuiD8d il y a plus d'un an(voir ici pour les détails des versions antérieures).

J'ai travaillé un peu dessus et voici les changements apportés :change log :

- Portage sur le nouveau SDK
- Résolution du problème du DHCP sur les PSP 1.5

Voici une version binaire pour les firmwares 1.5 et les sources :
pspftp-v1.0.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Client FTP à 20:27

Vendredi, 28 juillet 2006

Client VNC pour PSP v1.2.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de VNC pour les PSP en FW 1.5.

Quoi de neuf dans la version 1.2.3 :

- Fix d'un bug qui apparait lorsqu'il y a des entrées effacées dans la liste des connections wifi (parametres de la PSP), aucune connection n'apparaissait dans le menu du client VNC ...

pspvnc-v1.2.3.zip

Vous cherchez un tutoriel ? suivez le guide (en anglais)

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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Client VNC à 02:06

Jeudi, 27 juillet 2006

PSPWeather : La météo sur votre PSP (v1.06)

Bonjour à tous,

PSPWeather est un petit logiciel réseau pour voir la météo sur votre PSP.
Il a été développé par McDongle il y a un an (voir here pour plus de détails).

J'ai travaillé un peu dessus, et voici les changements que j'y ai apportés :

- Portage sur le nouveau SDK
- Résolution du problème du DHCP sur les PSP 1.5
- Fix de pas mal de bugs, fuites mémoire etc ...
- Ajout d'une icone de démarrage

Voici une version binaire pour les firmwares 1.5 et les sources :
pspweather-v1.06.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
(site en francais) : coyotte forum

Posté par zx-81 dans Météo à 22:30

Lundi, 12 juin 2006

Coordonnées

Si vous voulez me contacter par émail : zx81.zx81(at)gmail.com

Je suis également souvent sur les forums suivants :
coyotte.info et ultimatepsp.fr

à bientôt, Zx.

Posté par zx-81 dans Coordonnées à 09:01

Jeudi, 20 avril 2006

Peldet 0.8b pour firmware 2.5/2.6

Voici une version binaire du client telnet qui fonctionne avec les firmwares 2.x

peldet 0.8b FW 2.5

Zx.

Posté par zx-81 dans Client telnet à 09:07

Dimanche, 12 mars 2006

Un clavier virtuel pour la PSP

Bonjour a tous,

Je viens de faire ce petit clavier en javascript
(en utilisant differentes sources trouvées sur le web).
Voici une petite démo :

clavier web psp

De mon point de vue, c'est tres pratique pour faire des recherches sur google ou entrer des URL.

Vous pouvez defaire l'archive zip sur votre carte mémoire et ajouter le marque page file:/psp/qwerty/index.html dans vos favoris.

Vous trouverez ici le fichier .zip : qwerty.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans Clavier à 12:48