

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 être beaucoup plus difficile à battre).
- Nouveaux graphismes et nouvelles icônes
- 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](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatensp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Mancala à 21:16

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 émulateur 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 boîtier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz (voir <http://buzz.computer.free.fr> pour les détails).

Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schémas 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 boîtier IRDA Joy
- Ajout d'un menu spécifique pour les paramètres du boîtier IRDA Joy (pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour spécifier le mapping entre les touches d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour préciser quel type de périphérique IRDA est connecté à la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boîtier 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](#) ou [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

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 boîtier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz (voir <http://buzz.computer.free.fr> pour les détails).

Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schémas 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 boîtier IRDA Joy
- Ajout d'un menu spécifique pour les paramètres du boîtier IRDA Joy (pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour spécifier le mapping entre les touches d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour préciser quel type de peripherique IRDA est connecte a la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boîtier 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 [gweets-forum.net](#) ou [planetepsp.fr](#) ou [allgamers.fr](#) ou

Posté par zx-81 dans PC Engine à 19:15

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 boîtier "Portable Irda Joy" utilise le port infrarouge de la PSP. Vous avez besoin de deux batteries AA et après avoir activé le bouton "power" vous pourrez vous amuser avec les émulateurs tels que PSP-Hugo, PSPCap32 ou PSP2600 en utilisant votre vieux Joystick, et tout ça 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 émulateurs (c'est d'ailleurs loin d'être terminé).

Voici un petit aperçu du PCB v2.01 (carte imprimée) :

Si vous avez quelques talents cachés en électronique, 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 démo 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 bientôt,

Buzz & Zx

Si vous voulez en discuter vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [goux-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 augmentée automatiquement lors de la lecture des pistes MP3
- Le son est maintenant désactivé lors de la sauvegarde rapide ou la sauvegarde des captures d'écran (avant ça faisait un bruit très désagréable).
- 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 améliorer les performances
- Correction du bug lors de la lecture de plusieurs images CD à 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 très 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 valeur est modifiable dans le menu de gestion des paramètres)

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 [guezex-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 émulateur 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 ?

- Amélioration de la vitesse (maintenant 60 fps à 133Mhz !)
- L'horloge de la psp est à 133 Mhz par défaut, pour une émulation écolo (mais vous pouvez toujours la mettre à 222Mhz pour de meilleures performances)
- Nouveaux graphismes
- Le bouton home -> Exit et le mode veille fonctionnent maintenant correctement !
- Ajout d'un éditeur de texte pour écrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu. La première ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de sélection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Ajout d'un éditeur de texte pour écrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu. La première ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de sélection des fichiers.
- Le mode "auto fire" fonctionne également avec le deuxième joystick
- Bug fix dans la fonction unzip (il était impossible d'ouvrir plus de 10 roms au format zip)
- Bug fix dans l'émulation du z80 (par exemple le jeu moon patrol était 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](#) ou [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 commençant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- 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 écrivait le code pour le micro-contrôleur, 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'époque de l'Atari 2600). Il offre ainsi la meilleure expérience qu'on puisse connaître dans le domaine de l'émulation "old-school" sur console portable.

Voici un petit aperçu du PCB (carte imprimée) :

Si vous avez quelques talents cachés en électronique, 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 (écrit par Hardrive4u) en utilisant le fameux "Irda Joy Pad" :

Si vous êtes intéressé par la version binaire ou les sources de pong (écrit 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 cours et devrait sortir prochainement. Le boîtier sera plus intégré et plus compact, il y aura également un bac pour deux piles AAA (car pour le moment ça 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 "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [guez-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 différents états de l'émulateur (pratique pour charger différents programmes qui prennent de la mémoire)
- Ajout d'un éditeur de texte pour noter des résultats ou simplement pour lire vos cours de maths. (le fichier édité s'appelle comment.txt)
- Résolution du problème 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 séparé pour les paramètres ("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 français !

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 librairie 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 un 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 ultimatensp.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 Télécraan que certains connaissent peut-être. 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 électronique) pour connecter un nouveau périphérique à la psp et ainsi goûter une expérience inédite, en particulier avec le télécraan. Il utilise pour cela le port infra-rouge ainsi que le port série ...

Nous avons également pleins d'idées sur ce sujet, pour améliorer encore d'avantage l'expérience de l'émulation de vieilles 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 firmwares 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 "hombre", 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 Télécraan à 21:05

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 commençant par une lettre donnée. La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- 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 M05 à 16:09

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 génialissime 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 basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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

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

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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 ultimatensp.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 génialissime compositeur NeXuS ! (voir <http://www.jamendo.com/en/artist/nexus>)
- Le bouton Home -> Exit doit maintenant enfin fonctionner
- Testé sur le firmware 5.0-m33
- Bug fix dans la gestion et l'affichage du niveau de la batterie

Crédits, remerciement et licence ?

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

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

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

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

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

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

pspsch-v1.2.0-fw5x.zip

pspsch-v1.2.0-fw15.zip

pspsch-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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 commençant par une lettre donnée. La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- 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 T07 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 émulateur 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 successive 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 ultimatensp.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 "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [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-même 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 commençant par une lettre donnée. La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents paramètres du menu "settings".
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Ajout d'un éditeur de texte pour écrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu. La première ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de sélection 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 être 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 "hombre", vous pouvez le faire ici

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

(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 éditeur de texte pour écrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu. La première ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de sélection des fichiers.
- Amélioration du menu pour éditer 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 après l'ouverture successive 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](#) ou [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 librairie 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 éditer plusieurs fichiers à la fois)
- Pour chaque fichier ouvert on conserve la dernière position du curseur ce qui est pratique pour savoir où on en était 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 connaître la position courante dans le fichier
- Ajout d'un mode commande pour effectuer différentes opérations comme rechercher un mot ou simplement aller à un numéro de ligne particulier.
- Ajout d'un historique pour les différentes 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](#) ou [dcemu network](#)

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

Posté par `zx-81` dans Éditeur 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'apparaît même 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 remédier à ce problème, 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 serveur Bitlbee, vous pouvez simplement renommer le fichier bitlbee.cfg et Afkim vous proposera d'en créer un nouveau lors du prochain démarrage.

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](#) ou [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 émulateur 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 commençant par une lettre donnée. La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents paramètres du menu "settings".
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" à 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 même des répertoires 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'obtiens 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 (à 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](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [guezex-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 commençant par une lettre donnée. La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- 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'avérer très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires.
- 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 à 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-même 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](#) ou [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 faudra redémarrer 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 commençant par une lettre donnée. La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents paramètres 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 à 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](#) ou [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'était un miracle que ça 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 façon significative la vitesse d'émulation. Par contre si vous rencontrez des bugs graphiques il faudra alors désactiver cette option et augmenter la fréquence d'horloge de la PSP
- Amélioration du menu de sélection des roms, le clavier virtuel permet de choisir séquentiellement les fichiers commençant par une lettre donnée.
La touche "RUN" du clavier virtuel permet de charger la rom sélectionnée.
- 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 paramètres 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 persévérance. 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](#) ou [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

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 librairie 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 ultimatensp.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 librairie 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 façon à ce qu'il ne sorte pas de l'écran (cette fonctionnalité manquait vraiment, même si ce n'était pas si facile que ça à développer)
- De nouvelles options pour spécifier les paramètres 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 paramètres / 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 Éditeur 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'avérer très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" à partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil même avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'intérêt 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 "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [guez-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 à Carpy pour son aide et ses modifications dans le code de l'émulation 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 sélectionne un fichier avec le même nom qu'un jeu précédemment sauvegardé.
Ceci peut s'avérer très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" à partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil même avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'intérêt mais bon ...)
- Bug fix de l'écran noir qui apparaissait de façon aléatoire
- La gestion de l'auto-fire a été corrigée, et c'est maintenant la 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 "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [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, 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

Samedi, 21 juin 2008

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.

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

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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'émulation du 6809
 - + reprise de la gestion des vecteurs
 - + désactivation du cache (complètement inefficace)
- L'émulation du son a été complètement réécrite, en repartant des sources du 8910 utilisées dans xmame.
- La vue tournée à 90 degrés (PSP verticale) est maintenant beaucoup plus rapide, et c'est même devenu le mode par défaut.
- La sauvegarde de l'état d'un jeu a été modifiée 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 extension 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](#) ou [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 librairie 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 "hombre", 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 ultimatensp.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 "hombre", 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

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 accélérer encore et toujours l'émulation, on obtient maintenant 55 fps à seulement 222Mhz en mode de rendu "ultra", sur l'écran de démarrage du CPC. On a bien sûr beaucoup plus en 266Mhz (mode conseillé)
- Support des fichiers d'image disque "gzipsés" permettant de réduire la taille de 190k à 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 sélectionne un fichier avec le même nom qu'un jeu précédemment sauvegardé (snapshot, disque, configuration clavier, paramètres). Ceci peut s'avérer très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires snap et disk.
- Dans ce même gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel (ou le clavier IR) pour spécifier la première 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" à partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil même avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
- Bug fix de l'écran noir qui apparaissait de façon aléatoire
- Le code source a été modifié de façon à pouvoir générer 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 Gyzor pour son pack de sna que j'ai mis à jour en snz : [ici](#)
Pour des images disques c'est par [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

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

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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'étais 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 émulateur 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 spécifier la première 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 à 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 sélectionne un fichier avec le même nom qu'un jeu précédemment sauvegardé (rom, disque, configuration clavier, paramètres).
Ceci peut être très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires rom et disk.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" à partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil même avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
- Bug fix de l'écran noir qui apparaissait de façon 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](#) ou [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

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 "hombre", 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 ultimatensp.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'accéder et de contrôler votre PC de n'importe où avec une connexion wifi.

Quoi de neuf dans la version 1.2.8 :

- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil même 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 :
contrôler 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](#) ou [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 développée 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 atteint 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 "hombre", 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 ultimatensp.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 même 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 succès 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 mémoire 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 firmwares 1.5 :
[pspsch-fw15-v1.1.1.zip](#)

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

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 "hombre", 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

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 icônes 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 étant 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 "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [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](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gweets-forum.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 2600 à 19:56

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 différents 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](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatensp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Thomson M05 à 19:33

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'exécution des jeux sur disquettes

Un grand merci à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les icônes 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 étant 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](#) ou [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 français.

Voici les principaux changements :

- ajout d'un écran 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'était 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 "hombre", 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 ultimatensp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Messagerie à 22:07

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'état, tout ça sans avoir à revenir de le menu.
- Les touches de raccourcis par défaut peuvent être remises 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 problèmes 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](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatensp.fr](#)

Posté par zx-81 dans TI 99 à 19:51

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'état de l'émulateur !
- 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 désactiver 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](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place](#) sur [coyotte.info](#) ou mon petit forum sur [ultimatepsp.fr](#)

Posté par `zx-81` dans Thomson M05 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 :

- Amélioration de la vitesse (60 fps à 222Mhz)
- Sauvegarde et restauration de l'état de l'émulateur Cette fonctionnalité a été développée de zéro, puisqu'elle n'existait pas dans l'émulateur 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 sélection 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 être utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour sélectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, sauvegarder ou charger l'état, tout ça sans avoir à revenir de le menu.
- Les touches de raccourcis par défaut peuvent être remises 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 être 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](#)

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

(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatensp.fr

Posté par zx-81 dans Thomson T07 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 icônes 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 être 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 français !

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 M05 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 icônes d'eboot (Merci à Raven)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, tout ça sans avoir à revenir de le menu "settings".
- Les touches de raccourcis par défaut peuvent être remises 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 être compilé pour Linux (utile pour le debug)

Si vous cherchez le manuel ou de la documentation sur le zx81, allez jeter un œil ici :
<http://www.zx81kit.com/>

Si vous cherchez 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 Sinclair), je vous invite à 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, déplacer 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 default 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 développer des homebrews sur PSP, sans passer des heures à 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 interressées 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, déplacer 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 default 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 "hombre", 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

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 développée pour PSPSSH.

On lui doit également le clavier virtuel qui est utilisé ici et dans bon nombre de mes 'homebrew'.

Merci évidemment aux développeurs du SDK, sans lequel on ne pourrait pas développer 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 atteint la maturité qu'il a aujourd'hui.

Je voudrais remercier tout spécialement Juloes à qui l'on doit les graphismes de cette version spéciale "Ultimate".

Et enfin, je remercie l'équipe et les membres du site ultimatepsp.fr pour leur accueil, leur soutien (notamment lors d'embrouilles récentes avec un autre site francophone) et leur chaleur, un vrai bonheur d'être parmi 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, déplacer 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 default 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 ultimatensp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 13:30

Dimanche, 27 janvier 2008

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 "hombre", 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

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'écran)

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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 ultimatensp.fr

Posté par zx-81 dans Client IRC à 22:43

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 accélérer encore l'émulation, on obtient maintenant 49 fps à seulement 222Mhz en mode de rendu "ultra", sur l'écran de démarrage du CPC. On a bien sûr beaucoup plus en 266Mhz (mode conseillé)
 - Les principales modifications apportées sur le code :
 - . La partie émulation de Z-80 a été réécrite 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 gérer la vitesse du tir automatique
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Les touches RTrigger/LTrigger peuvent être utilisées 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 flèches droite et gauche et ensuite de valider pour entrer la commande.
- Les touches de raccourcis par défaut peuvent être remises 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 "hombre", 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 ultimatensp.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 émulateur 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'émulateur
(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 ultimatensp.fr

Posté par zx-81 dans MSX à 01:49

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

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 à Danzel et Jeff Chen pour leur clavier virtuel, à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les icônes 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 "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [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 librairie 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 être transféré d'un fichier à l'autre (pratique pour fusionner plusieurs fichiers).
- Nouvelle façon de nommer les nouveaux fichiers pour éviter les conflits de noms.
- Nouvelle image de fond pour la fenêtre d'aide et la sélection 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](#) ou [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'accéder et de contrôler votre PC de n'importe où avec une connexion wifi.

Quoi de neuf dans la version 1.2.7 :

- + Bug fix avec les firmwares 3.x (pas assez de mémoire 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 ultimatensp.fr](#)

Posté par `zx-81` dans `Client VNC` à 10:57

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 "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [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 être utilisé dans le gestionnaire de fichiers pour se déplacer plus vite dans la liste des images de disquettes.
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appui 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 pourrez 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 vieilles 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

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-même le décalage vertical lorsque l'image n'est pas centrée.
- Le pad analogique peut être utilisé maintenant dans le menu de sélection de fichiers pour descendre ou monter plus vite dans la liste (pratique lorsqu'on a beaucoup d'images disques).
- Vérifie maintenant la présence d'un disque CPM et le démarre 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 utilisant le GU (l'écran 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](#) ou [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 problèmes 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 ultimatensp.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 ultimatensp.fr](#)

Posté par zx-81 dans TI 99 à 22:10

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 utilisant 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'exécuter 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), sélectionner 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](#) ou [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 émulateur 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

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

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 "hombre", 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 ultimatensp.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 sélectionnant l'option "script".

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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 ultimatensp.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 "hombre", 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 ultimatensp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 19:29

Samedi, 10 novembre 2007

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 réglages 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 écran 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 "hombre", 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" courant 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 basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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 "hombre", 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

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 dcmu 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

PSIRC: Un client IRC pour PSP v1.0.7

Bonjour à tous,

PSIRC 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'étaient pas au bon endroit)
- Bug fix sur les firmwares 3x, la PSP se bloquait lorsqu'on dépassait 7 onglets
- Nouveau mode d'édition (on peut maintenant corriger ce qu'on a tapé, sans tout effacer etc ...)

Crédits, remerciements et licence ?

PSIRC est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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 icônes d'EBOOT et l'écran de démarrage !
Merci également 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 :
psirc-fw15-v1.0.7.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
psirc-fw3x-v1.0.7.zip

Pour les sources c'est ici :
psirc-src-v1.0.7.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [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 développer des homebrews sur PSP, sans passer des heures à essayer d'installer cygwin, et compiler toutes les bibliothèques 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 miroir 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.
(réserver environ 4Gb de place libre pour cela sur votre disque dur)

Ensuite il vous faudra créer un nouveau "host" Linux 2.6 avec disons 256 Mb de mémoire et utiliser disk1.vdi comme image disque dans les paramètres de cette machine virtuelle.

L'image disque contient une installation de xubuntu 7.4, avec tout le kit de développement PSP que j'utilise et toutes les bibliothèques pré-compilées, ainsi que différents outils bien utiles pour le développement (Kdevelop, gcc, SDL etc ...).

Après avoir virtuellement booté Xubuntu, le login c'est psp et le mot de passe c'est psp.

J'ai écrit un petit projet (hello world) pour kdevelop, prêt à l'emploi.

Le code source de PSPWrite (attention il est buggé) est donné à titre d'exemple, avec une version linux et une version PSP (mais pas de projet kdevelop)

En espérant que ça puisse vous être 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 librairie 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 déplacer rapidement sur le texte
- Nouvelle option pour modifier la fréquence de la PSP (jusqu'à 133 Mhz) de façon à préserver la batterie.
- Deux modes d'utilisation du curseur :
 - . un mode qui ne permet de se déplacer que sur le texte existant (très pratique pour écrire et modifier du texte)
 - . un mode qui permet de se déplacer n'importe où (très 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 écrire des programmes en basic)
- Nouvelle fonction de limitation de vitesse
- Ajout d'une option pour afficher le fps
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appui des touches L ou R
- Ajout d'un écran 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](#) ou [dcemu network](#) (sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Thomson T07 à 21:30

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

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 librairie 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 extensions 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 repertoire 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) : ultimatensp.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 librairie 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](#) ou [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 [gweets-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 "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [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 librairie 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'appui des touches L ou R
- Ajout d'un écran 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 français !

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 librairie 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 "hombre", 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'appui 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](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gweets-forum.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 2600 à 21:49

Lundi, 1 octobre 2007

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 émulateur 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'appui 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 [gweets-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 être 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

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 écrire 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 écran 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 "hombre", 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 "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gweets-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 écran 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 "hombre", 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

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 émulateur 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 écrire 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 écran 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](#) ou [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 :

- Compatibilité 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](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [guezx-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 :

- Compatibilité 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 dcmu 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 ?

- Compatibilité 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 à 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 dcmu 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 basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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 "homebrew", 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 dernière version, à moins que des bugs majeurs ne soient découverts.

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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 ultimatensp.fr

Posté par zx-81 dans Client SSH à 20:50

Samedi, 8 septembre 2007

PSIRC: 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,

PSIRC 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 ?

PSIRC est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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 :
psirc-fw15-v1.0.5.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
psirc-fw3x-v1.0.5.zip

Pour les sources c'est ici :
psirc-src-v1.0.5.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [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 personnaliser 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 été 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 commençant 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 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 basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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 ultimatensp.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 raccourcis
- 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

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

Ceci devrait être la dernière version, à moins que des bugs majeurs ne soient découverts.

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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 basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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 basé sur le moteur IRC de peldet écrit par Danzel, et de l'interface utilisateur que j'avais développée 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'accéder et de contrôler votre PC de n'importe où avec une connexion 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 français ? 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](#) ou [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 être 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 [guez-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 [guez-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 redémarrer PSP-PDA pour prendre en compte le changement de thème.
- 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 : pspda-bin-v1.3.1-fw15.zip

Et voici le code source : pspda-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'ailleurs aller sur son site et cliquer sur son bouton 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'accéder et de contrôler votre PC de n'importe où avec une connexion 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 sûr 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 bibliothèque développée par Harald Fielker.

`pspvnc-v1.2.5-fw3x-bin.zip`

Un bon tutoriel en français ? 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 "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [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 espérant 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 "hombre", vous pouvez le faire ici

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

(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

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'accéder et de contrôler votre PC de n'importe où avec une connexion 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](#) ou [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 complètement 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 :
pspsch-fw15-bin-v1.0.7.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
pspsch-fw3x-bin-v1.0.7.zip

Pour les sources c'est ici :
pspsch-src-v1.0.7.zip

Ceci devrait être la dernière version, à moins que des bugs majeurs ne soient découverts.

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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

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

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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 ou dcemu network
(sites en français) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans TI 92 à 18:48

Mardi, 1 mai 2007

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 :
psps-ssh-fw15-bin-v1.0.5.zip

La version binaire pour les firmware 3.x-OE :
psps-ssh-fw3x-bin-v1.0.5.zip

Pour les sources c'est ici :
psps-ssh-src-v1.0.5.zip

Amusez vous bien,

Zx

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

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

(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, 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 "hombre", 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

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 [gweets-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](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [pspgen.com](#), ou [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans Client SSH à 22:34

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'écran 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

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

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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

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 sécurisée 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 flèches 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 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 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 "hombre", 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 "hombre", 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 "hombre", 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 "hombre", 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 icônes 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](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimate psp](#) ou [gweets-forum](#)

Posté par [zx-81](#) dans Thomson T07 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 "hombre", 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 "hombre", 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 "hombre", 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 T07 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.

pspmx-v1.0.8.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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 émulateur 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 faciliter le chargement 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 cœur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP,
il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé

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

(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 "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en français) : [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")

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

- 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 défaut
- 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 défaut
- 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 "hombre", 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 à Gelon pour ses créations graphiques.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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 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 "hombre", 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 célèbre 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, 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 soutien ! ****

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/) <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 moyenne 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 à 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](#) ou [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/) <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 à 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](#) ou [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 dcmu network
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 15:08

Mardi, 2 janvier 2007

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'Awélé (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/) <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 à battre
- L'affichage du score final est maintenant cohérent par 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 "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en français) : [Ultimate PSP](#)

Posté par [zx-81](#) dans Mancala à 02:19

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 "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on dcemu network
(site en français) : [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 littéralement "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

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 ultime)

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 T07 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 "hombre", 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 dcmu 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 cherchez le manuel ou de la documentation sur le zx81, allez jeter un oeil ici :
<http://www.zx81kit.com/>

Si vous cherchez 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 français) : [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 façon 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 français) : [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 façon 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 "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en français) : [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 gentilement 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 (développé 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 français) : [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 "hombre", 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-compileur 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 version de 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 français) : [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 :
psftp-v1.0.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", 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 icône 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 français) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans Météo à 22:30

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 différentes 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