

Jeudi, 29 mars 2007

Soirée chat sur Ultimate PSP !

Je vous invite à venir chater sur un des sites PSP francophone que je préfère, pour une soirée spéciale :

le vendredi 30 Mars 2007 entre 20h30 et 22h !

Ca se passe par ici : chat sur UltimatePSP

A vendredi ,

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 14:18

Dimanche, 25 mars 2007

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

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

PSPSSH est le portage de la version 0.48.1 sur PSP.

Si vous vous demandez ce qu'est un client SSH, et bien cet homebrew n'est pas pour vous .

Quoi de neuf dans cette version ?

- Comme Matt Johnston me l'a suggéré, un nouveau générateur de nombres aléatoires a été intégré (il est basé sur le code du /dev/random d'unix). Cette version est donc plus 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 "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [psp-ground.net](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans Client SSH à 22:12

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.1.6 (Symb-OS)

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour mineure de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Quoi de neuf dans la version 1.1.6 :

- Ajout d'une option pour changer la taille de la mémoire du CPC
Cette option permet ainsi de faire tourner Symb-OS, un système
d'exploitation gratuit développé pour MSX et CPC.

Merci à Goebish pour son aide !

Symb-OS est un système d'exploitation multi-tâches gratuit, qui tourne
sur MSX et CPC, avec pleins de petits jeux, et d'applications utiles comme
une calculatrice, ou des visualisateurs d'images.

Pour les curieux qui voudraient en savoir plus sur Symb-OS,
c'est par ici [Symb-OS web site](#)

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

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

pspcap32-v1.1.6.zip

Amusez vous bien,

Zx.

MISE A JOUR : Pour ceux qui veulent lancer Symb-OS :
- Mettre Ram size à 576K
- Charger le disque [symbols.dsk](#)
- Entrer la commande RUN"SYM (et PAS RUN"SYMBOS)

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)

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

(site en francais) : Ultimate PSP

Posté par zx-81 dans Amstrad à 17:04

Dimanche, 18 mars 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.1.0 (PAL/NTSC)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Plus besoin de rebooter PSPMSX pour changer de modèle !
- Ajout d'une option pour passer du mode PAL au mode NTSC
- Ajout d'une option pour changer la taille de la RAM
- Bug fix dans le rendu maxi (plein écran)

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

pspmsx-v1.1.0.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [psp-ground.net](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans [MSX](#) à 22:14

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.1 !

Bonjour à tous,

Dropbear est un client SSH2 léger qui tourne sur de nombreuses plateformes compatibles POSIX. Il a été développé par Matt Johnston (voir [matt's web site](#)).

J'ai réussi à porter la version 0.48.1 sur PSP .

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

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

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

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

C'est une première version et il reste encore pas mal de travail.

La version binaire pour les firmware 1.5 et 3.x-OE :
pspssh-bin-v1.0.1.zip

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

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 [gveux-forum](#)

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 15:15

Dimanche, 4 mars 2007

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.0.7

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir <http://atari800.sourceforge.net/> pour plus de details).

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

Quoi de neuf dans la version 1.0.7 ?

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée, ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.

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

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

pspatari-v1.0.7.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "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,

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

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en français) : [ultimate psp](#)

Posté par zx-81 dans MSX à 00:54

Samedi, 3 mars 2007

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- Bug fix dans le menu de sélection des roms
- Bug fix dans la gestion du clavier

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

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

pspthom-v1.0.3.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "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 TO7 à 01:09

Vendredi, 2 mars 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.0.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.8 :

- Ajout d'une option pour activer les deux puces de gestion de la musique (FM-AM et Music modules).
Ca ralentit pas mal l'émulateur, donc à n'utiliser qu'en cas de nécessité.
- Ajout d'un mode de rendu plein écran (max)
- Ajout de touches manquantes (merci à Creepy)
- Résolution du problème d'écran noir en mode "smooth" sur les firmware 3.10-OE (merci à Creepy)

** Un grand merci à Paul Bosselaar (Creepy) pour son aide ! **

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

pspmsx-v1.0.8.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "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 "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [ultimate psp](#)

Pour ceux qui cherchent des jeux : [ici](#)

Posté par zx-81 dans BBC Micro à 16:58

Jeudi, 1 mars 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.

Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.0.4 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
 - Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
- Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant les touches LTrigger et RTrigger.
- Ajout d'un menu d'aide
 - Quelques bug fix

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

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

pspsim-v1.0.4.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en francais) : [ultimate psp](#)

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 19:18

PSPYape: Un émulateur Commodore Plus/4 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPYape l'émulateur Commodore Plus/4 !

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")

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