

Dimanche, 29 avril 2007

GP2X-Atari: Emulateur Atari 800/130/5200 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Atari800 est un émulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200.
Voir <http://atari800.sourceforge.net/> pour plus d'informations.

GP2X-Atari est le portage sur GP2X de la version PSP 1.0.7.

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

Voici une version binaire :
[atari-v1.0.1-bin.zip](#)

Et voici les sources :
[atari-v1.0.1-src.zip](#)

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 23:37

Mercredi, 25 avril 2007

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

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

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

GP2X-MSX est un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse
- Amélioration de la qualité de l'émulation (plus précise)
- Nouveaux modes graphiques
- Nouveau mapping des touches
- Ajout du module MMU hack (pour la gestion du cache)
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouveau gestionnaire de volume
- Compilé avec une version modifiée de SDL
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier
- Ajout des extentions .mx1 et .mx2

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

Voici une version binaire :
[msx-v1.0.2-bin.zip](#)

Et voici les sources :
[msx-v1.0.2-src.zip](#)

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans MSX à 22:59

Dimanche, 22 avril 2007

***MISE A JOUR* PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.6**

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.6 :

- Intégration de la version 1.2 de ProSystem
- Nouvelle gestion du son
- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouvelle image de fond
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier

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

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

MISE A JOUR

La version 1.0.6 étant buggée voici une nouvelle version :

psp7800-v1.0.7-fw15.zip
psp7800-v1.0.7-fw2x.zip
psp7800-v1.0.7-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par [zx-81](#) dans [Atari 7800](#) à 23:00

GP2X-7800: Un émulateur de console Atari 7800 pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

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

Voici un portage sur GP2X de la version 1.1.

Quoi de neuf dans cette nouvelle version :

- Intégration de la version 1.2 de ProSystem
- Amélioration de la vitesse

- Amélioration de la qualité de l'émulation (plus précise)
- Ajout du module MMU hack (pour la gestion du cache)
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouveau gestionnaire de volume
- Nouvelle image de fond
- Compilé avec une version modifiée de SDL
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier

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

Voici une version binaire :
7800-v1.0.2-bin.zip

Et ici les sources :
7800-v1.0.2-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 17:59

GP2X-Colem: Un émulateur ColecoVision pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix. GP2X-Colem est un portage sur GP2X de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse !
- Amélioration de la qualité de l'émulation (plus précise)
- Ajout du module MMU hack (pour la gestion du cache)
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouveau gestionnaire de volume
- Compilé avec une version modifiée de SDL
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier

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

Voici une version binaire :
colem-v1.0.2-bin.zip

Et le code source :
colem-v1.0.2-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 16:06

Samedi, 21 avril 2007

GP2X-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

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

GP2X-2600 est un portage sur GP2X de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Quoi de neuf dans cette version :

- Ajout du module MMU hack (pour la gestion du cache)
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse (plus précis)
- Nouveau gestionnaire de volume
- Bonne amélioration de la vitesse (jusqu'à 70 fps à 200 Mhz)
- Compilé avec une version modifiée de SDL
- Bug fix dans la gestion des fichiers .zip

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

Voici une version binaire :
2600-v1.0.2-bin.zip

Et voici le code source :
2600-v1.0.2-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 13:56

Lundi, 16 avril 2007

GP2X-THOM: Emulateur de TO7-70 pour GP2X v1.0.2 (final)

Bonjour à tous,

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

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

Quoi de neuf dans la version 1.0.2 ?

- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouveau gestionnaire de son
- Le clavier virtuel est maintenant en haut a droite
- La taille du fichier d'aide est passée à 4096 lignes (ceci peut être pratique pour écrire son propre fichier d'aide et de documentation).
- Pleins de Bug fix

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

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

Voici une version binaire :
thom-v1.0.2-bin.zip

Voici le code source :
thom-v1.0.2-src.zip

Ceci doit être la dernière version, seulement si des bugs majeurs sont découverts ...

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 23:49

Dimanche, 15 avril 2007

GP2X-Yape: Un émulateur Commodore Plus/4 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Yape est un des meilleurs émulateurs de Commodore C-264 (alias Plus/4) qui fonctionne sous Windows et Unix.
Il a été écrit par Attila Grósz, voir <http://yape.plus4.net> pour plus d'informations.

GP2X-Yape est un portage sur GP2X de la version v0.32.4.

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

Voici une version binaire :
yape-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK,

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Commodore à 22:57

GP2X-Sim : Un émulateur SamCoupé pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

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

GP2X-Sim est un portage sur GP2X de la version CVS 0.90 beta 4.

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

Voici une version binaire :
sim-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK et à Nick666 pour les graphismes.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 19:10

Samedi, 14 avril 2007

GP2X-Colem: Un émulateur ColecoVision pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix. GP2X-Colem est un portage sur GP2X de Colem (Unix version 1.0).

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

Voici une version binaire :
colem-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:56

GP2X-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

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

GP2X-2600 est un portage sur GP2X de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

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

Voici une version binaire :
2600-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 00:32

Vendredi, 13 avril 2007

GP2X-7800: Un émulateur de console Atari 7800 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

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

Voici un portage sur GP2X de la version 1.0.

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

Voici une version binaire :
7800-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 00:52

Jeudi, 12 avril 2007

GP2X-ZX81: Un émulateur de ZX81 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

XZ81 est un émulateur de micro-ordinateur Sinclair ZX81.
Il a été écrit par Russell Marks en 1995,
voir <http://rus.members.beeb.net/> pour plus de détails.

Voici un portage sur console GP2X de la version 2.1 que j'avais portée
précédemment sur PSP.

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

Si vous cherchez de la documentation sur le Zx-81 :
<http://www.zx81kit.com/>

Si vous cherchez des jeux ou des programmes à faire tourner dessus :
<ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sinclair/>

Voici une version binaire :
zx81-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Sinclair à 20:07

Mercredi, 11 avril 2007

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

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

Voici un portage sur console GP2X de la version 4.2.0 que j'avais portée précédemment sur PSP.

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

Voici une version binaire :
cap32-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Amstrad à 03:00

Mardi, 10 avril 2007

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

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

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

Voici un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

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

Voici une version binaire :
[msx-v1.0.1-bin.zip](#)

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans MSX à 19:28

GP2X-INT: Emulateur Intellivision pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

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

Voici un portage sur GP2X de la version 20051204 que j'avais précédemment portée sur PSP.

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

Voici une version binaire :
[int-v1.0.1-bin.zip](#)

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

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

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Intellivision à 14:17

Lundi, 9 avril 2007

GP2X-THOM: Emulateur de TO7-70 pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

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

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

Voici un portage sur GP2X de la version 1.1.5, que j'avais précédemment porté sur PSP.

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

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

Voici une version binaire :
thom-v1.0.1-bin.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 23:31

Samedi, 7 avril 2007

GP2X-Mancala: Jeu de Mancala pour console GP2X v1.01

Bonjour à tous,

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

GP2XMancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

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

C'est un portage sur GP2X de ma version PSP ...

Un grand merci à Julien qui a porté ma version de PSP GnuGNO sur GP2X, ce qui m'a bien aidé pour GP2X-Mancala

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

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

mancala-v1.0.1.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Mancala à 10:14

Vendredi, 6 avril 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

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

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

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

Quoi de neuf dans la version 1.0.5 :

- Bug fix: l'option "frame skip" n'était pas sauvée en même temps que les autres paramètres.
(Merci à Nick666 de m'avoir fait part de ce problème)
- De la part de Mr Nick666 :
 - + De nouvelles images de fond dessinées par Nick666 !
 - + Des fichiers de paramètres et de "mapping" clavier pour la plupart des meilleurs jeux SamCoupé !

Un grand merci à Nick666

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

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

pspsim-v1.0.5.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par [zx-81](#) dans [SamCoupe](#) à 21:35

Jeudi, 5 avril 2007

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.4 (WPA)

Bonjour à tous,

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

PSPSSH est le portage de la version 0.48.1 sur PSP.

Si vous vous demandez ce qu'est un client SSH, et bien cet homebrew ne vous sera sans doute pas très utile ...

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout du support wifi WPA pour les firmwares 3.0x-OE
- Ajout d'une option "Visual bell"

Crédits, remerciement et licence ?

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

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

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

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

La version binaire pour les firmware 1.5 :
pspssh-fw15-bin-v1.0.4.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 "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 SSH à 22:34

Mercredi, 4 avril 2007

GP2X ? Me voici !

Grace à mon ami David Chau de gp2xstore.com, je peux non seulement développer des homebrews pour la PSP, mais également pour la super console GP2X !

Un très grand merci à lui,

Zx

Posté par zx-81 dans GP2X F100 à 20:54

Dimanche, 1 avril 2007

PSPSSH : Un client SSH2 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

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

PSPSSH est le portage de la version 0.48.1 sur PSP.

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

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout des touches Alt-? dans le clavier virtuel
- Ajout d'une option pour sauver l'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 exécuterez 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 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 firmwares 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