Jeudi, 31 janvier 2008

GP2X-Sim : Un émulateur SamCoupé pour GP2X v1.0.2

Bonjour à tous,

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

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

Quoi de neuf ?

- Amélioration majeure de la vitesse d'execution !

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

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

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

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

Amusez vous bien,

Zx.

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 23:33

Dimanche, 27 janvier 2008

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.2.1 (finale)

Bonjour à tous,

Voici la version finale de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.
Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.2.1 :

- Importantes optimisations pour accélérer l'émulation, en particulier sur la partie Z80, Video et sur le son.
  Pas mal de jeux tournent maintenant à pleine vitesse (50 fps) avec une fréquence à 222Mhz.
- De nouveaux mode graphiques, pour prendre en compte les tailles variables que peuvent prendre les différents jeux.
- Il est maintenant possible pour certains modes de rendu, de deplacer la fenetre d'emulation en X et Y.
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, deplacer la fenetre d'emulation, tout ca sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Nettoyage du code.

Un grand merci à Nick666

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

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

pspsim-v1.2.1-fw3x.zip

pspsim-v1.2.1-fw15.zip

pspsim-v1.2.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Si vous cherchez des jeux, voici un pack fait par Nick666 : here

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 à 19:57

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.1.2

Bonjour à tous,

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

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 3.x-m33 et la PSP SLIM.

Quoi de neuf dans cette version (la dernière j'espère) ?

- Amélioration de la vitesse
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver. Très pratique pour des jeux comme "space invaders".
  Cependant, avec certains jeux, il n'est pas possible d'arreter le tir automatique, et il faut dans ce cas aller dans le menu "settings" et mettre l'option "auto fire" sur off.
- Le GU de la PSP est maintenant utilisé pour tous les modes de rendu
- Support des claviers sans fil (testé uniquement avec un clavier Targu PA-870U)
- Ajout de l'extension .a26 comme extension valide pour la selection des roms.
- Ajout de plusieurs touches raccourcis, pour :
  . modifier directement les parametres tels que fps, render mode, auto fire speed
    sans avoir à revenir dans le menu de l'émulateur.
  . sauvegarde rapide et chargement rapide
- Modification de l'option "speed limiter" dans le menu des parametres (settings)
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le pad analogique peut etre utilisé pour naviguer lors de la selection des roms (plus rapide).
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Augmentation de la taille de la mémoire du tas pour la version fw3x

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

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

psp2600-v1.1.2-fw3x.zip

psp2600-v1.1.2-fw15.zip

psp2600-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 02:42

Samedi, 26 janvier 2008

Elle est pas belle la scene PSP francaise ? * MAJ2 ***

**** MAJ 28/01/2007 20h54 ****

** ATTENTION ** Vous n'êtes pas libre de tout dire ici, sachez que magixien (admin de pspgen) me "demande" de censurer les commentaires qu'il trouve "diffamatoires".

**** FIN MAJ 28/01/2007 20h54 ****

Bonjour à tous,

Je lis ici et là tout et n'importe quoi suite à un post que j'ai fait sur un des plus gros site PSP francophone, dans un topic parlant de la version 1.3.3 de pspcap32, où j'annonçais que je ne posterais plus la-bas.

Alors pourquoi mon dernier post sur ce site ? Pourquoi ne plus continuer a répondre aux questions des utilisateurs de mes homebrew, à essayer de résoudre leurs problemes, à profiter de leur encouragements de leur merci, de leurs idées etc ... ???

J'ai décidé de ne plus poster sur pspgen car le propriétaire de ce site m'a pris la tête mechamment par email suite a un post sur un site concurrent (comme si il pouvait y avoir de la concurrence) où il s'est senti visé alors que je ne parlais ni de lui, ni de son site. Indépendamment du fait que sa démarche est complètement surréaliste, comme si il avait le pouvoir de tout diriger sur cette terre, ca m'a sérieusement enervé et je l'ai donc envoyé ballader.

Peu de temps après il a "newsé" personnelement ma nouvelle version de pspcap32 en ne citant pas mon site (http:// comme url de l'auteur) où il avait pourtant recopié intégralement les informations, et en ne citant aucune fois mon pseudo, ni les credits, ni les remerciements, ni le code source (GNU) etc …

Indépendamment du fait que de faire un copier coller de mon site, c'est une violation du droit d'auteur, je pense que c'est une bien curieuse facon de rendre hommage et de prendre en consideration le travail des codeurs de la scene PSP.

Evidemment à la suite de ca j'ai posté ceci :

@magixien: c'est mieux quand on met une url valide pour le site de l'auteur d'un portage (ca permet de respecter la GPL qui veut que les sources soient accessibles en meme temps qu'une release binaire).
.....
quelques derniers conseils et aides à differents membres
...
@tous: c'etait mon dernier post ici, je suis disponible sur mon blog : http://zx81.zx81.free.fr/

Quelques heures apres j'ai appris par Britix qu'il y avait un topic d'un codeur inconnu (comme par hasard) qui se "lachait" sur pspgen (je n'ai pas vu le topic en question, donc je ne risque pas d'en parler).

Ensuite, des bruits courent, kasimodem affirme que c'est moi qui me cache derriere un proxy, comme quoi j'ai la grosse tête etc ... (merci la diffamation).

Voila l'histoire, depuis pspgen ne met plus mon pseudo nulle part, et enlève systématiquement les credits, les eventuels remerciements etc … Tout ca en faisant un joli copié/collé de mon site francophone, et donc en parfaite violation du droit d'auteur.

J'apprend que je suis indésirable, on ne veut plus de moi sur le site (alors que c'est moi qui suit parti), mais on continue à publier le fruit de mon travail, puisqu'on est sans gêne chez pspgen, et pas à une contradiction pret lorsqu'il s'agit de faire du "hits".

Le développement d’homebrew je le fais par plaisir, et ce genre d’histoire ce n’est pas du tout plaisant.
C'eut été sur un petit site francophone fait par deux potes, je n'en aurais rien eu a faire. Mais là c'est sur un des deux plus gros sites PSP francais.

Tout ca pour dire que je pense sérieusement à quitter définitivement la scene PSP francophone, et peut etre quitter la scene PSP tout court pour de meilleurs horizons,

Quoi qu'il en soit je demande aux "newsers" du site en question de ne plus publier aucun de mes homebrew chez eux, de facon à mettre leurs actes en accord avec leur idées,

Merci à ceux qui m'ont lu,

Zx

**** MAJ 27/01/2007 1h09 am **** :

Ce billet aura au moins eu le mérite d'avoir mis en exergue un certain nombre de problemes récurents sur cette scène francophone en général, et sur ce "fameux" site en particulier.
En espérant qu'il y ait une prise conscience de certains, et que cela ne se reproduise pas avant un moment.

Vos commentaires m'ont rappelé (s'il etait necessaire) qu'un site c'est avant tout des membres (ce que certains oublient), et que la scène PSP c'est surtout des gamers et des geeks qui s'éclatent à installer des homebrews à toutes les sauces.

Pourquoi les priver alors que je partage la même passion et que je développe des homebrews certes pour moi, mais aussi pour eux ? Tout ca à cause de la mauvaise conduite d'une poignée ?

C'est très shadok tout ca, un peu trop peut être.

Merci à tous de votre soutient, et passons à autre chose de plus positif.

Posté par zx-81 dans Évènements à 18:10

Mercredi, 23 janvier 2008

PSPIRC: Un client IRC pour PSP v1.1.2 (Fix clavier IR)

Bonjour à tous,

PSPIRC est un petit client IRC pour la PSP (voir Internet Relay Chat).

Fonctionnalités ?

Quoi de neuf dans cette version ?

- Plus de latence / blocage avec le clavier IR
- La commande /notice affiche maintenant correctement les messages
- Ajout de la commande /clear (pour effacer l'ecran)

Crédits, remerciements et licence ?

PSPIRC est est basé sur le moteur IRC de Afkim écrit par Danzel,
et de l'interface utilisateur que j'avais developpée pour PSPSSH.

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

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

Un grand merci à Snaap06 et KookBott pour les graphismes,
les icones d'EBOOT et l'écran de démarrage des versions précédentes !

Si vous aimez les graphismes de HookBott vous pouvez toujours les trouver ici : pspirc-skin.zip

Un grand merci à Delight1 pour ses graphismes, son aide, ses idées, ses commentaires, pour le test, pour sa gentillesse et sa bonne humeur.

Cet homebrew est distribué sous licence GNU V2, voir le fichier GPLV2.txt pour plus de détails.

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

Téléchargement

pspirc-fw15-v1.1.2.zip
pspirc-fw3x-v1.1.2.zip
pspirc-src-v1.1.2.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

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

Dimanche, 20 janvier 2008

GP2X-Dragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour GP2X v1.0.1

Bonjour à tous,

Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32.
Voir http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml pour plus d'informations.

GP2X-Dragon est un portage sur GP2X de la version PSP 0.19 de Xroar.

Un grand merci a Danzel et Jeff Chen pour leur clavier virtuel, à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les graphismes, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK GP2X.

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

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

Voici les sources et une version binaire :
dragon-v1.0.1-bin.zip

dragon-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info ou encore
ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Tandy Coco à 20:20

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.3.3 (ultime)

Bonjour à tous,

Voici la version finale de GP2X-Cap32, l'emulateur Amstrad CPC pour GP2X.

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

Quoi de neuf dans cette version ?

- Un grand nombre d'optimisations pour accelerer encore l'emulation, on obtient maintenant 50 fps à 200Mhz avec de nombreux jeux.
Les principales modifications apportées sur le code :
. La partie émulation de Z-80 à été réecrite en utilisant plusieurs astuces en particulier une table de saut explicite (gcc 4.1.1 n'est pas optimal du tout sur cette partie).
. Reprise du code pour le son et le CRT

. Nettoyage des parties inutilisées

- Mode Auto-fire pour le joystick, il suffit d'appuyer sur RTrigger+X pour l'activer
(indispensable pour des jeux comme "defend or die")
- Ajout de nouvelles touches de raccourcis pour gerer la vitesse du tir automatique
- Les touches RTrigger/LTrigger peuvent etre utilisees dans le menu de configuration du clavier
pour naviguer entre le mapping Normal, Ltrigger et Rtrigger.
- Nouvelle fonctionnalité pour entrer les commandes "RUN", CAT etc .. :
. Il suffit de choisir la commande souhaitée avec les fleches droite et gauche et ensuite de valider
pour entrer la commande.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement
(pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Nettoyage du code et bug fix

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

cap32-v1.3.3-bin.zip

cap32-v1.3.3-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info ou encore
ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 00:38

Samedi, 19 janvier 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.4

Bonjour à tous,

Voici la version finale de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.4 :

- Un grand nombre d'optimisations pour accelerer encore l'emulation, on obtient maintenant 49 fps a seulement 222Mhz en mode de rendu "ultra", sur l'écran de démarrage du CPC. On a bien sur beaucoup plus en 266Mhz (mode conseillé)
  Les principales modifications apportées sur le code :
  . La partie émulation de Z-80 à été réecrite en utilisant plusieurs astuces en particulier une table de saut explicite (gcc 4.10 n'est pas optimal du tout sur cette partie).
  . Reprise du code pour le son et le CRT
  . Nettoyage des parties inutilisées

- Mode Auto-fire pour le joystick, il suffit d'appuyer sur RTrigger+X pour l'activer
  (indispensable pour des jeux comme "defend or die")
- Ajout de nouvelles touches de raccourcis pour gerer la vitesse du tir automatique
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Les touches RTrigger/LTrigger peuvent etre utilisees dans le menu de configuration du clavier pour naviguer entre le mapping Normal, Ltrigger et Rtrigger.
- Nouvelle fonctionnalité pour entrer les commandes "RUN", CAT etc .. :
  . Il suffit de choisir la commande souhaitée avec les fleches droite et gauche et ensuite de valider
  pour entrer la commande.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement
  (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Nettoyage du code et bug fix

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

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

pspcap32-v1.3.4-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.4-fw15.zip

pspcap32-v1.3.4-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : ici
Pour des images disques c'est par ici

Amusez vous bien,

Zx.

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

(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Amstrad à 22:02

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.2.4

Bonjour à tous,

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

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit.
Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.
Voir http://fms.komkon.org/fMSX/ pour plus d'informations.
fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.2.4 :

- Ajout des touches manquantes comme HOME, GRAPH ou STOP
  (Merci à symBioT de m'avoir signalé ce bug)
- Mode Auto-fire pour le joystick, il suffit d'appuyer sur RTrigger+X pour l'activer
  (très pratique pour des jeux comme 1942)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour :
. modifier les paramètres tels que fps ou le mode de rendu directement dans l'emulateur
(sans passer pas le menu de gestion des paramètres)
. sauvegarde et chargement rapide de l'état courant
(pas besoin de revenir au menu principal, pratique pour passer une étape difficile dans
un jeu, en rechargeant le dernier point de sauvegarde rapidement)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Le pad analogique est maintenant utilisable dans le menu de selection des fichiers de rom
  (pour les parcourir plus vite)
- Les touches RTrigger/LTrigger peuvent etre utilisees dans le menu de configuration du clavier
  pour naviguer entre le mapping Normal, Ltrigger et Rtrigger.

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

pspmsx-v1.2.4-fw3x.zip

pspmsx-v1.2.4-fw15.zip

pspmsx-v1.2.4-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans MSX à 01:49

Dimanche, 13 janvier 2008

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.3.2 (fullspeed)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version (et j'espère dernière) de GP2X-Cap32, l'emulateur Amstrad CPC pour GP2X.

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

Quoi de neuf dans cette version ?

- Grosse amélioration de la vitesse (+20%) grace à Noldor & Notaz
- Bug fix dans la prise en compte du paramètre de rendu d'un écran monochrome (vert)
- Ajout de nouvelles touches pour :
. modifier les paramètres tels que fps ou le mode de rendu directement dans l'emulateur
  (sans passer pas le menu de gestion des paramètres)
. sauvegarde et chargement rapide de l'état courant
(pas besoin de revenir au menu principal, pratique pour passer une étape difficile dans
un jeu, en rechargeant le dernier point de sauvegarde rapidement)

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

cap32-v1.3.2-bin.zip

cap32-v1.3.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info ou encore
ici http://www.yaronet.com/

Posté par zx-81 dans Amstrad à 21:41

Samedi, 12 janvier 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.3

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC (sans doute la dernière) !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.3 :

- Bug fix dans la prise en compte du paramètre de rendu d'un écran monochrome (vert)
- Amélioration de la vitesse (+ 3 fps à 222Mhz)
- Ajout de nouvelles touches pour :
. modifier les paramètres tels que fps, delta_y ou le mode de rendu
  directement dans l'emulateur (sans passer pas le menu de gestion des paramètres)
. sauvegarde et chargement rapide de l'état courant
  (pas besoin de revenir au menu principal, pratique pour passer une étape difficile dans
  un jeu, en rechargeant le dernier point de sauvegarde rapidement)

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

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

pspcap32-v1.3.3-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.3-fw15.zip

pspcap32-v1.3.3-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : ici
Pour des images disques c'est par ici

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Amstrad à 23:50

GP2X-2600: Un émulateur de console Atari 2600 pour GP2X v1.0.5 *F200*

Bonjour à tous,

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

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

Quoi de neuf dans cette version :

- Bug fix, fonctionne maintenant avec les F200 (Merci à Slaanesh)

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

Voici une version binaire :
2600-v1.0.5-bin.zip

Et voici le code source :
2600-v1.0.5-src.zip

Un grand merci aux développeurs du GP2X-SDK.

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 10:06

Jeudi, 10 janvier 2008

PSPDragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32.
Voir http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml pour plus d'informations.

PSPDragon est un portage sur PSP de la version 0.19 de Xroar.

Un grand merci a Danzel et Jeff Chen pour leur clavier virtuel, à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les icones d'EBOOT, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK PSP.

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

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

pspdragon-v1.0.1-fw3x.zip

pspdragon-v1.0.1-fw15.zip

pspdragon-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Tandy Coco à 23:44

Mardi, 1 janvier 2008

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même libraire pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Ajout de la fonctionnalité Selection/Copier/Coller
- Le texte copié dans le presse-papier peut etre transféré d'un fichier à l'autre
  (pratique pour fusionner plusieurs fichiers).
- Nouvelle facon de nommer les nouveaux fichiers pour eviter les conflits de noms.
- Nouvelle image de fond pour la fenetre d'aide et la selection des fichiers

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

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

pspwrite-v1.0.4-fw3x.zip

pspwrite-v1.0.4-fw15.zip

pspwrite-v1.0.4-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

EDITE: la version précédente était ultra buggée ... je viens de mettre une nouvelle version.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 20:41

Client VNC pour PSP v1.2.7 (bug fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de VNC pour les PSP en custom FW 3.x

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, cet homebrew permet d'acceder et de controller votre PC de n'importe où avec une connection wifi.

Quoi de neuf dans la version 1.2.7 :

+ Bug fix avec les firmwares 3.x (pas assez de memoire sur le tas)
+ Bug fix avec les claviers sans fil
  (on ne pouvait pas désactiver le support des claviers IR dans le pspirkeyb.ini, ce qui peut s'avérer gênant lorsqu'on a une télécommande ou un émetteur IR

Cet homebrew est distribué sous licence GNU, et les sources sont disponibles ici :

pspvnc-v1.2.7-src.zip

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

pspvnc-v1.2.7-fw3x.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

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

Bonne année 2008 !

Je vous souhaite à tous bonheur, santé et prospérité pour cette nouvelle année 2008 !

Zx

Posté par zx-81 dans Évènements à 00:02