

Samedi, 31 octobre 2009

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

Bonjour à tous,

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

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

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

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

Vous trouverez quelques cartouches ici :
[here](#)

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

Version binaire :
[dingux-ti99-v1.1.0-bin.zip](#)

Le code source :
[dingux-ti99-v1.1.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Pour ceux qui n'auraient pas encore installé dingux sur leur dingo voici un tres bon tutoriel sur [gueux-forum](#)

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

Posté par [zx-81](#) dans [TI 99](#) à 21:17

Vendredi, 30 octobre 2009

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

Bonjour à tous,

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

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

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

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

Une version binaire :
dingux-atari-v1.1.0-bin.zip

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

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 22:12

Mardi, 27 octobre 2009

Dingux-HUGO: Un Emulateur PC Engine pour Dingux v1.1.1

Bonjour à tous,

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

Quoi de neuf dans cette version ?

- Bug fix dans la gestion des modes d'écran non standard de certains jeux comme R-Type
- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'une option pour choisir quelle touche (A ou B) doit être utilisée pour l'auto-fire
- Support des CDs (sans le son) au format HCD et ISO (voir le README)

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

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

MAJ: Voici une version v1.1.2 avec quelques bug fix pour certains jeux :

La version binaire :
dingux-hugo-v1.1.2-bin.zip

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

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans PC Engine à 21:52

Dimanche, 25 octobre 2009

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

Bonjour à tous,

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

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

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

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

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

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

La version binaire :
dingux-go-v1.1.0-bin.zip

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

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 22:56

GP2X-GO: Jeu de GO pour GP2X v1.1.0

Bonjour à tous,

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

GP2X-GO est un portage sur GP2X-F100 de la version 3.6 de GNU-Go 3.6 a laquelle j'ai ajouté une interface graphique.

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

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

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

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

La version binaire :
gp2xgo-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
gp2xgo-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 21:33

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

Bonjour à tous,

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

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

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

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

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

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

La version binaire :
wizgo-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
wizgo-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Jeu de GO à 19:15

Samedi, 24 octobre 2009

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

Bonjour à tous,

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

Dingux-7800 est un portage sur Dingoo/Dingux de ma dernière version pour PSP.

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

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

La version binaire :
dingux-7800-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
dingux-7800-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 22:40

Jeudi, 22 octobre 2009

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

Bonjour à tous,

Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix. Dingux-Hugo est un portage sur Dingoo/Dingux de ma dernière version pour PSP.

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

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

La version binaire :
dingux-hugo-v1.1.0-bin.zip

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

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans PC Engine à 22:38

Dimanche, 18 octobre 2009

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

Bonjour à tous,

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

Les graphismes sont de Gruso (merci à lui). Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

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

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

Et le code source :
dingux-write-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Editeur de texte à 17:53

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

Bonjour à tous,

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

Dingux-2600 est un portage sur Dingoo/Dingux de ma précédente version GP2X-Wiz.

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

La version binaire :
dingux-2600-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-2600-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 10:28

Dingux-MSX: Emulateur MSX pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

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

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

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

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

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

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

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans MSX à 01:03

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

Bonjour à tous,

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

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

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

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

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

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

Voici la version binaire :
dingux-ti92-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-ti92-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans TI 92 à 00:06

Samedi, 17 octobre 2009

Dingux-Chess : Un jeu d'echecs pour Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

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

Voici la version binaire :
dingux-gchess-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-gchess-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 13:15

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

Bonjour à tous,

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

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

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

Une version binaire utilisable avec dmenu :
dingux-cap32-v1.1.2-bin.zip

Le code source :
dingux-cap32-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

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

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

(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 01:46

Mercredi, 14 octobre 2009

Dingux-Colem: Un émulateur Colecovision sous Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

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

Dingux-Colem est un portage sur Dingoo/Dingux de ma version Wiz de ColEm.

Quoi de special dans cette version ?

- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé. Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents repertoires.
- Les dates des fichiers de sauvegarde sont maintenant affichés dans l'emulateur
- Les fichiers de sauvegarde utilisent la compression gzip (avec l'extension STZ). C'est donc plus rapide de sauvegarder ou charger des "States". Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir des fichiers STA en STZ. Le format STA est toujours supporté en lecture.
- Support des cheats codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-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).
- 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".
- 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 de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant sans avoir à 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 être utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour sélectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le mode "auto fire" fonctionne également avec le deuxième joystick
- Ajout d'une option pour changer la vitesse de rafraîchissement du jeu : PAL ou NTSC

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

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

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

Amusez vous bien,

Zx.

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

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

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:14

Dimanche, 11 octobre 2009

Un nouveau developpeur pour la console Dingoo !

Salut à tous,

Je viens enfin de recevoir ma Dingoo commandée sur DX il y a quelques semaines, et je ne resiste pas au plaisir de vous faire partager mes premières impressions, en particulier en la comparant à la Gp2x Wiz.

J'ai été vraiment bluffé par cette petite console. Elle est pas chère du tout, elle est plus plate qu'une Wiz, et aussi moins haute pour une taille d'écran identique. Elle boot en deux secondes (contrairement à la Wiz où il me faut à chaque fois patienter 30 sec).

Contrairement à la Wiz, l'interface est fonctionnelle et très intuitive (quand on vient du monde PSP) avec son menu XMB. Il y a un vrai gestionnaire de fichier (oui on peut même effacer des fichiers, incroyable que ce ne soit pas possible sur la Wiz !). On peut lancer n'importe quelle rom sans se soucier de quel émulateur va la prendre en charge, l'écran est de moins bonne qualité que la Wiz évidemment, mais pour ma part c'est largement suffisant. La prise USB est standard (pas besoin d'un câble énorme avec un format propriétaire comme la Wiz) et du coup on a même pas besoin de se trémousser avec le câble puisqu'on en trouve partout.

Le seul gros "bug" de la Dingoo c'est l'absence de bouton reset. Lorsqu'il arrive qu'elle freeze (en particulier après avoir branché l'USB sur un PC) il est impossible de faire un "reset" à moins d'avoir un trombone ou un petit tournevis à côté. Bref, en bidouillant un peu on peut se faire son petit bouton reset (y'a des tutos sur le web d'ailleurs).

Pour les bidouilleurs on peut installer un dual-boot (même si c'est pas super facile à installer) et booter Dingux. Le Linux Dingux en question démarre en 4 secondes (à se demander comment ont-ils fait chez GPH pour avoir besoin de 30sec sur la Wiz ?).

Niveau programmation et développement, j'ai dû passer 1h au plus pour installer le SDK Dingux et compiler mon premier hello world. C'est un peu plus compliqué pour le SDK officiel car c'est beaucoup en chinois (même si ça a été traduit). Pour la Wiz j'ai dû passer un week-end entier pour avoir un SDK qui marche et compiler des homebrews avec une SDL beta à peine fonctionnelle.

Pour résumer, la Wiz niveau hardware c'est le top, mais niveau logiciel pour l'instant c'est la misère (le temps de boot du Linux, la mauvaise gestion de l'USB, l'interface développée par GPH avec de belles icônes mais même pas un file manager digne de ce nom, et je parle même pas ici du SDK ou de nombreux codeurs se sont arrêtés avant d'arriver à compiler un hello world, y'en a plein sur les forums de gp32x). Je pense que chez GPH ils ont complètement ignoré le soft (sans doute pris par le temps et la sortie de la Dingoo), et maintenant ça rame pas mal pour rattraper le retard. De ce fait la Wiz reste une très bonne console avec un très gros potentiel, il faut juste avoir un peu de patience.

La Dingoo quand à elle, c'est bien pensé, autant niveau hard que soft (à part le bouton reset). Le SDK est super accessible et la communauté de plus en plus nombreuse. Me voici donc conquis par cette petite chinoise pour laquelle je ne manquerai pas de développer ou porter quelques homebrew,

Zx

Posté par zx-81 dans Dingoo à 15:18

Dimanche, 4 octobre 2009

Gp2x-Atari : Emulateur Atari 800/130/5200 pour Gp2x v1.1.0

Bonjour à tous,

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

GP2X-Atari est le portage sur GP2X de la version PSP. De nombreuses fonctionnalités ont ete ajoutées depuis la précédente version sur Gp2X-F100.

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

Une version binaire :
gp2xatari-v1.1.0-bin.zip

Le code source :
gp2xatari-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

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

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 12:57