### はい今からLTしますはい

2010年度
ソフトウェアセキュリティ組

ψ (プサイ) a. k. a. \*\* \*\*

@tikal http://ledyba.ddo.jp/

# 三分しかありませんが頑張ってしゃべります

で、私 is 離?

### 

(※後ろの子は妹にあたります)

## あとたまに化生る

### 最近学科が決まって

(※入ってから学部学科が決まる大学です)





### 天文学科

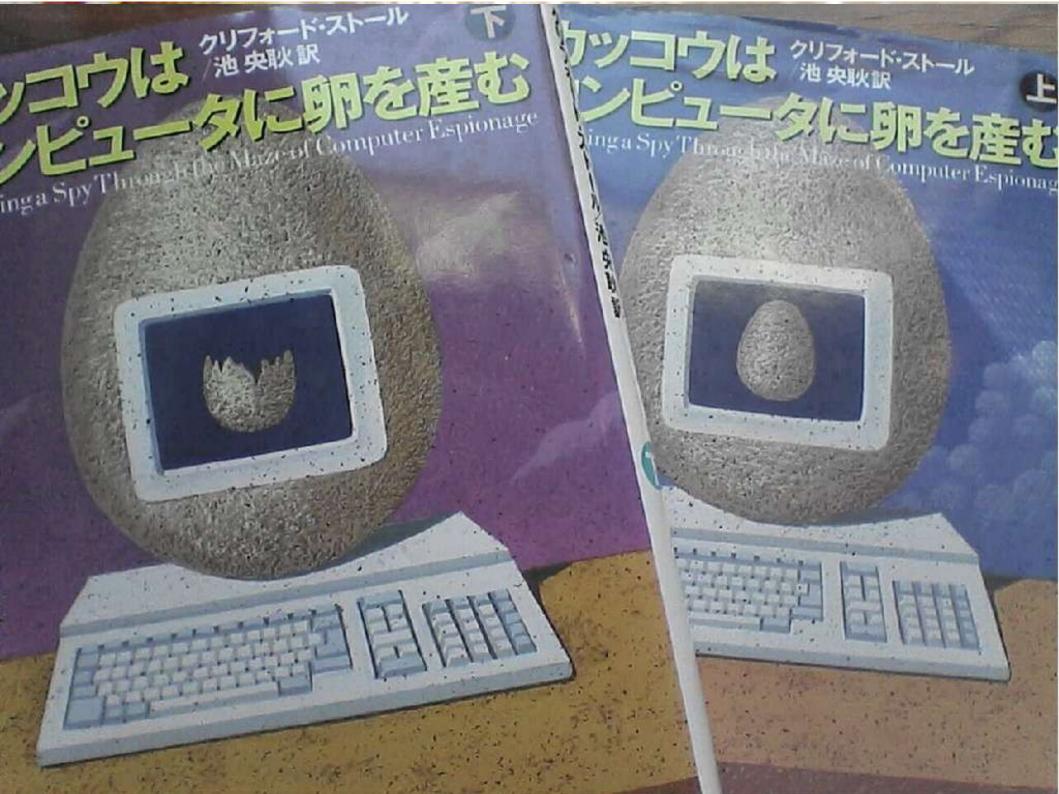




### セプキャンとは

何だったのか

でもまあ



この

作者兼主人公も

天文学者

(※この本はノンフィクションです)



## 順当なキャリア(ト・ヤア

## 技術の話します

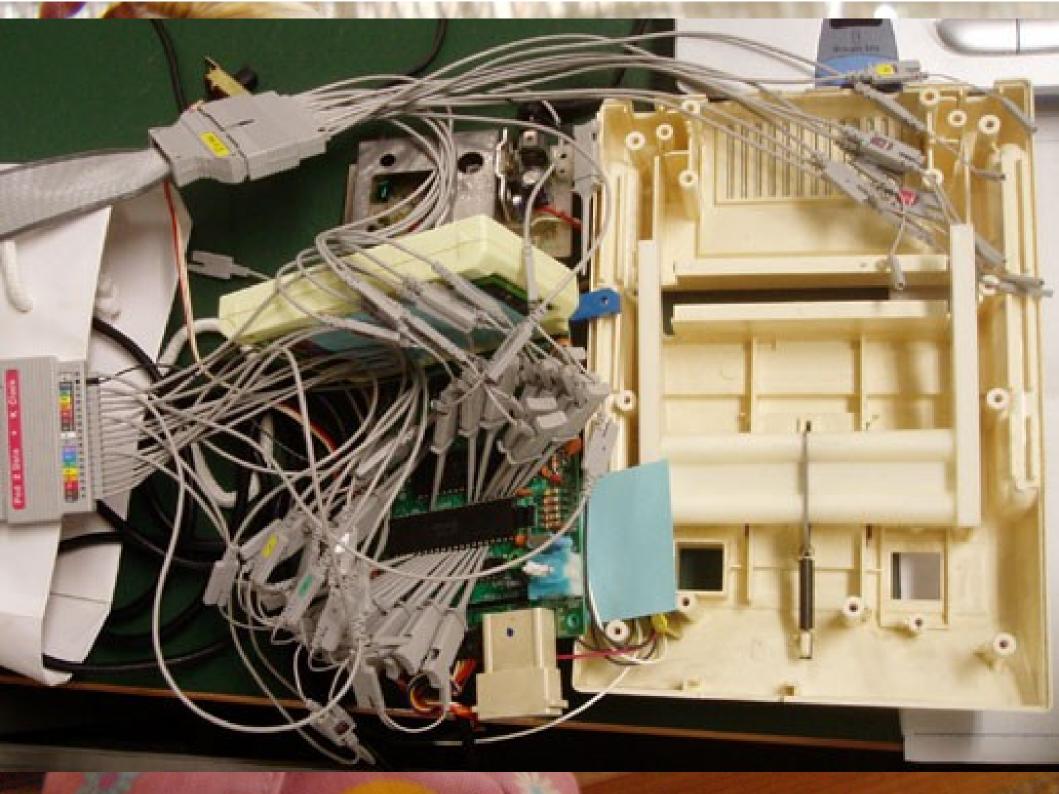
## この夏は引きつる。

# ファミコンエミュレータ書いた

### デモします

(※恋人が出来ると辞める方ではないです)

## エミュレータ・・・・難しそう











## 解析できなくても大大大夫



Forums | Wiki

Send dead link reports, error corrections, or any files or links that should be here to Memblers If anyone out there is multi-lingual, and would translate any of these docs to any language, contact me Also, if there are any older docs on here that are known to be horribly inaccurate to the point of being useless, let me know so I can kill it.

main site - mirror #1 (FTP) - mirror #2 (ED2K) - mirror #3 (outdated)

2-22-2010 update: PC Apps / PC NES transfer cable v1.30 by sepi. Connects a PC parallel port to the NES control port, schematic included. It allows you control a game with a PC keyboard to log and play back button presses. Previous versions: [v1.2] 2-19-2010 added: PC Apps / 6502 / nlgen by Derek Andrews. Converts CA65/LD65 listings and map file into namelist files consumable by the FCEUXDSP 1.07 emulator.

-22-2009 updated: link to new NESdev wiki.

6-22-2009 updated: link to new 12-6-2008 added: <u>Commando</u>.

11-9-2008 added: Fighter F-8000

10-7-2008 removed: broken links (thanks, Roth).

Click here to see past updates.

### Everynes - Nocash NES Specs

### Everynes Hardware Specifications

Tech Data

Memory Maps

I/O Map

Picture Processing Unit (PPU)

Audio Processing Unit (APU)

Controllers

Cartridges and Mappers

Famicom Disk System (FDS)

Hardware Pin-Outs

CPU 65XX Microprocessor

About Everynes

### Tech Data

### Overall Specs

CPU 2A03 - customized 6502 CPU - audio - does not contain support for decimal The NTSC NES runs at 1.7897725MHz, and 1.7734474MHz for PAL.

NMIs may be generated by PPU each VBlank.

IROs may be generated by APU and by external hardware.

Internal Memory: 2K WRAM, 2K VRAM, 256 Bytes SPR-RAM, and Palette/Registers

The cartridge connector also passes audio in and out of the cartridge, to allow for external sound chips to be mixed in with the Famicom

### **NES on FPGA**

ファミコンを自作してプロセッサ、グラフィック、サウンドについての アーキテク チャやディジタル信号処理の基礎を体得! ここでは、実装で確認したファミ コンに関する情報と、実装についての解説を公開しています。

トリブルブレイってやつ?

**NEXT GENERATION! SNES on FPGA** 

**▼ NES** 

[NES] [CPU] [PPU] [APU] [PAD] [カートリッジ] [参考文献]

### ▼ 構成

・一代目 Spartan-IIE300版 -ファミコンするならFPGA-

ビデオ出力 VGA 解像度640x480 最大512色 /サウンド出力 モノラルorステレオ、NSF再生機能(内蔵音源のみ)、ΔΣ 型1ビットDAC、φ3.5mmステレオミニ端子 /ゲームコントローラ プレイステーションDUALSHOCK2、フォース フィードバック(振動)対応、2Play対応、マイク未対応 /ゲーム速度 ノーマルor低速モード /IF カートリッジコネク 夕(3.3-5V変換)、RS-232C /ハードウェア記述言語 SFL、VHDL、Verilog /開発環境 Windows2000、Cygwin、 PARTHENON、VC++6.0、SFL2VHDL、Xilinx ISE 7.1、Pentium4 2.4GHz、メモリ512MB、 CQ出版社 Spartan-IIE300評価キット

・二代目 Cyclone II 2C20版 -サウンドマネジメント-

ビデオ出力 VGA 最大4096色 / サウンド出力 16bit Audio CODEC / NSF再生機能 NSFファイル最大1MB、拡張音源内

## 読んで書けば情弱でも作れる



### ROMの入手が

簡単









## そういう事でなく



### GBA

ファミコンミニ

から抽出

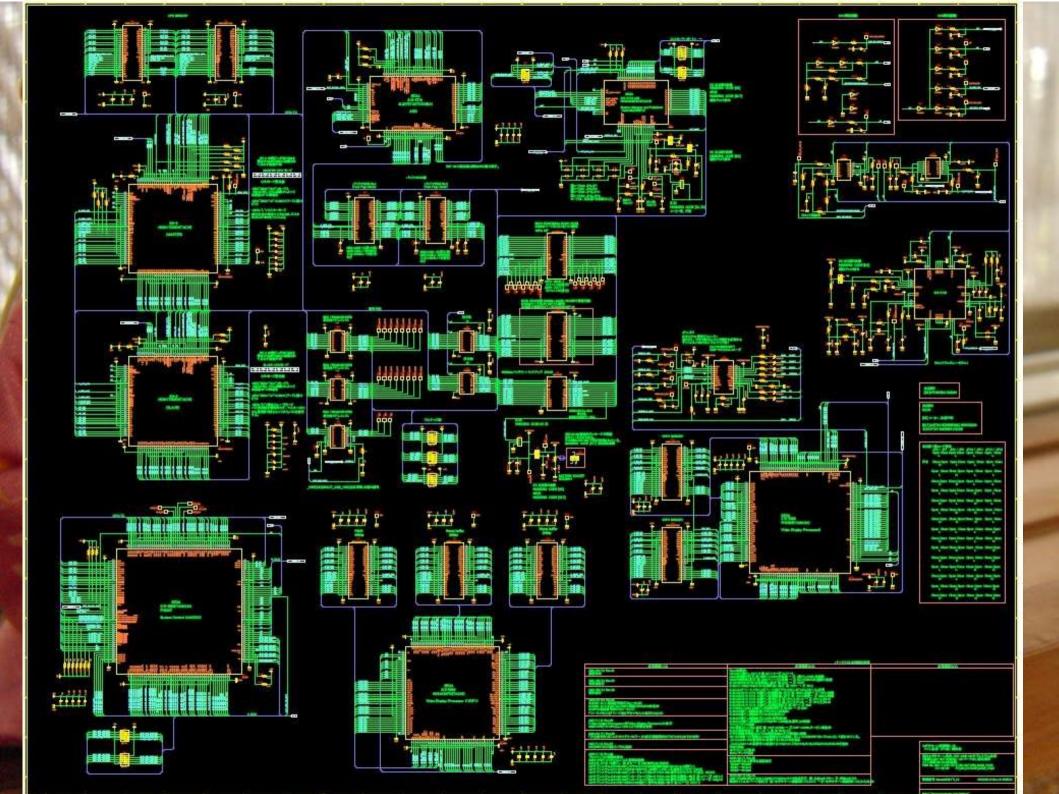
(※このケーブルは5500円で秋葉で入手できました)

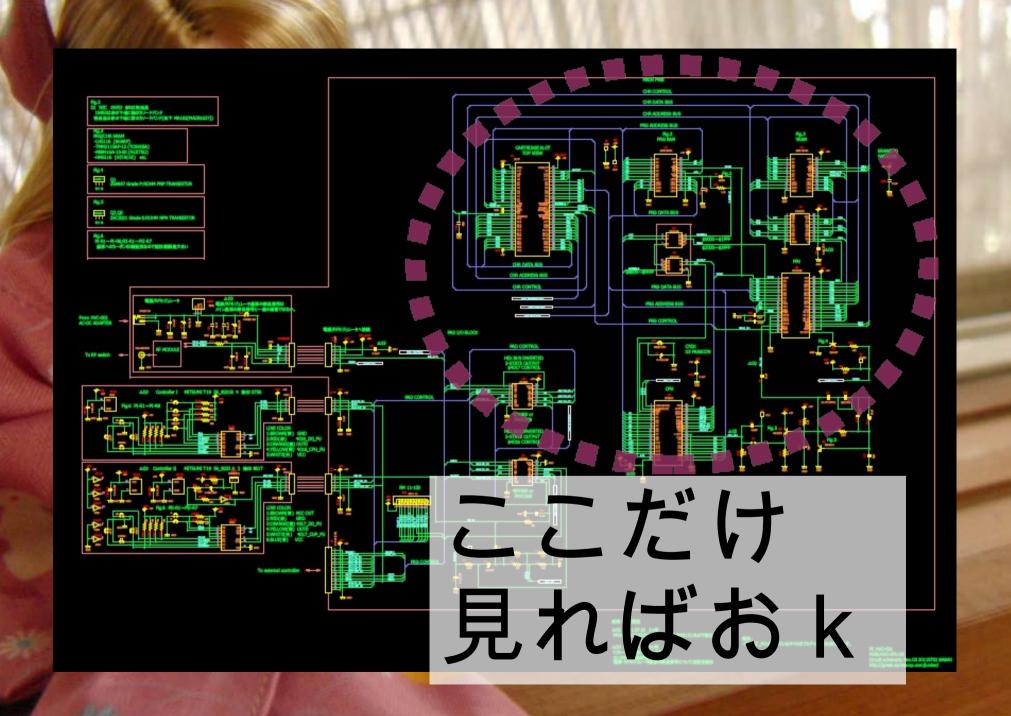
あと バーチャル コンソール とカン

GCゼルコレとか



## そもそも複雑なハードじゃない





#### Dラッチと デコーダが 分かれば 読める

## でもまあ、も読かなくても

よゆう

(※実際読み始めたのは開発終盤)

ただし

#### 資料が結構 間違ってるぞ、 気をつける!

### その時は他のエミュの

ノースとか。 読んでね

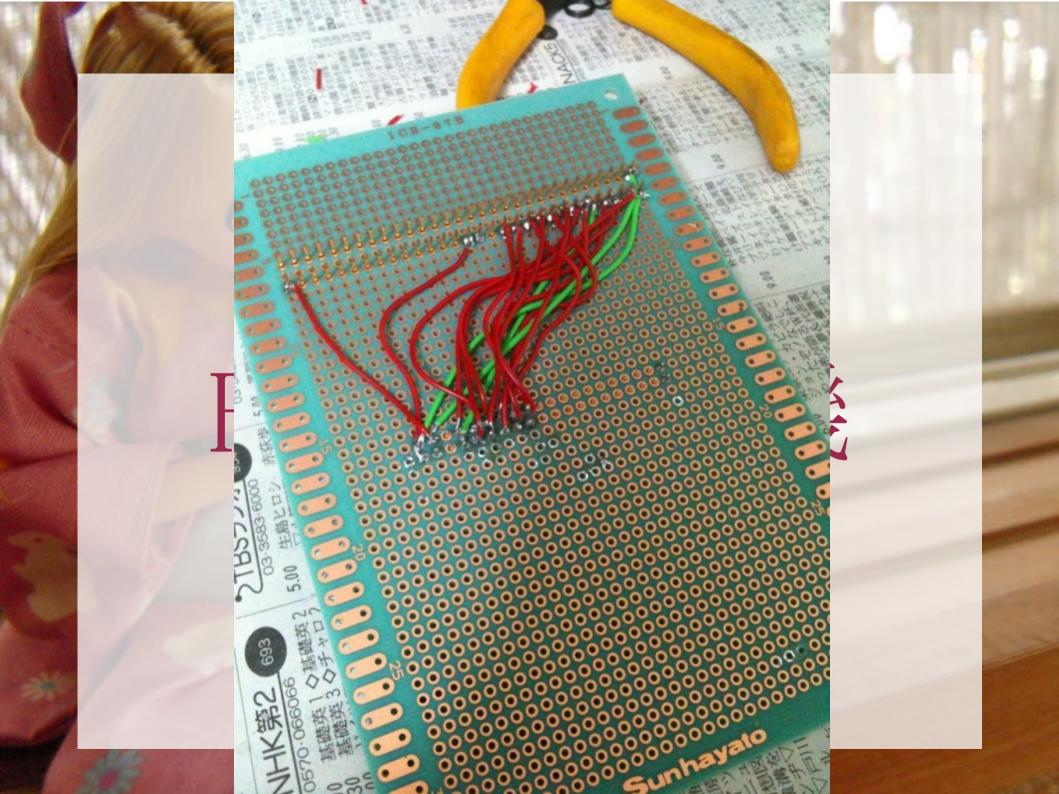
### 脳内 エアファミコン 比較するのも



#### Steve追悼

6502再利用して Apple ][ エミュ?

## とりえあずいまのところは



あとは

### カセット自作

とか

# アセンブラと ルンカの 自作

とか

### プロジェクト

「ヨアケマエ」

#### SourceForgeで 公開予定

# あとコミケ受かれば

#### 詳しい同人誌

出します

でも

公式サイト作るのが

