

UNHA PRIMEIRA ORIENTACIÓN

Nas máquinas hai algo máis que os xogos. Ofrecen unha posibilidade non moi explorada e que permite unha interacción diferente coa máquina: a construción dos propios xogos. O comezo dunha formación introductoria á informática máis aló de como mero usuario.



O TRABALLO

Creouse un programa para nintendo ds para escribir e dibuxar nela. Foi presentado ao concurso de programación Scenery Beta.

BASE

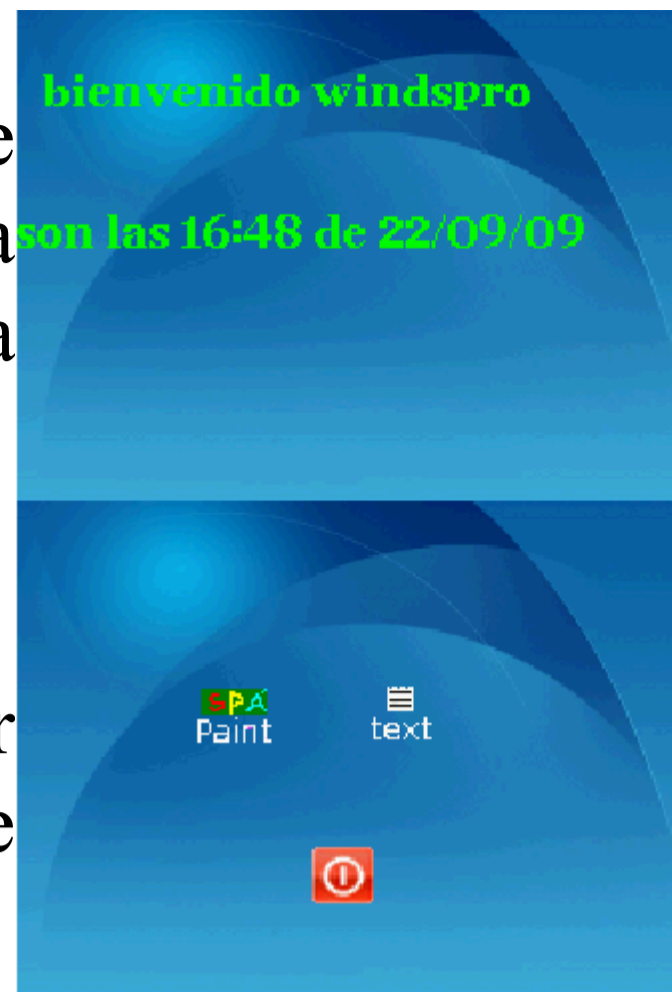
As PALib son librerías (conxunto de código dispoñible para facer a vida máis doada ós programadores) de C++ deseñadas especificamente para programar aplicacións ou xogos para DS (en particular as 'homebrews', aplicacións 'caseiras').

Usan de forma transparente como fonte as libnds (alternativa de código aberto á SDK [software development kit, conxunto de ferramentas de desenvolvemento] comercial de Nintendo), facilitando o seu uso.

Están pensadas para ser usadas de xeito doado por calquera. Para probar as aplicacións que se fagan necesítase unha flash card na DS capaz de parchear con DLDI (Dynamically Linked Disc Interface), para evitar ter que parchear os xogos un mesmo, ou un emulador para PC.

CARACT. DO PROGRAMA

O programa, de tipo xogo, consiste nunha recopilación de tres aplicacións funcionais para a DS, recollidas nunha interfaz de Sistema Operativo, cunha pantalla principal cos seus iconos. Iconos que, premendo co stilus (o punteiro da DS), activan as funcións das aplicacións.



Pantalla inicial DSnote

As aplicacións son:

- Un bloc de notas a traveso dunha interface de teclado na pantalla táctil, facendo a outra pantalla de visor.
- Unha aplicación de debuxo: na pantalla táctil vai xurdido a cor segundo se vai pasando o stilus, mentras na pantalla superior se poñen as opcións para modificar o debuxo, como as cores. Así por exemplo, ó manter pulsado ^, sube a tonalidade azul.
- Unha funcionalidade de PALib para apagar o aparello.
- ... Calquera podería usalas.



“Hello world”

Un exemplo sinxelo de uso das PALib: o código para visualizar o típico “Hello world” na NDS:

```
#include <PA9.h>
```

```
int main(){
```

```
PA_Init();//Esto inicia as palib
```

```
PA_InitVBL();//Esto inicia VBL
```

```
PA_InitText(0,0);Iniciamos texto na pantalla 0 fondo 0
```

```
PA_OuputSimpleText(0,0,0”Hello World”);//Escríbese
```

```
while(1){
```

```
PA_WaitForVBL();
```

```
}
```

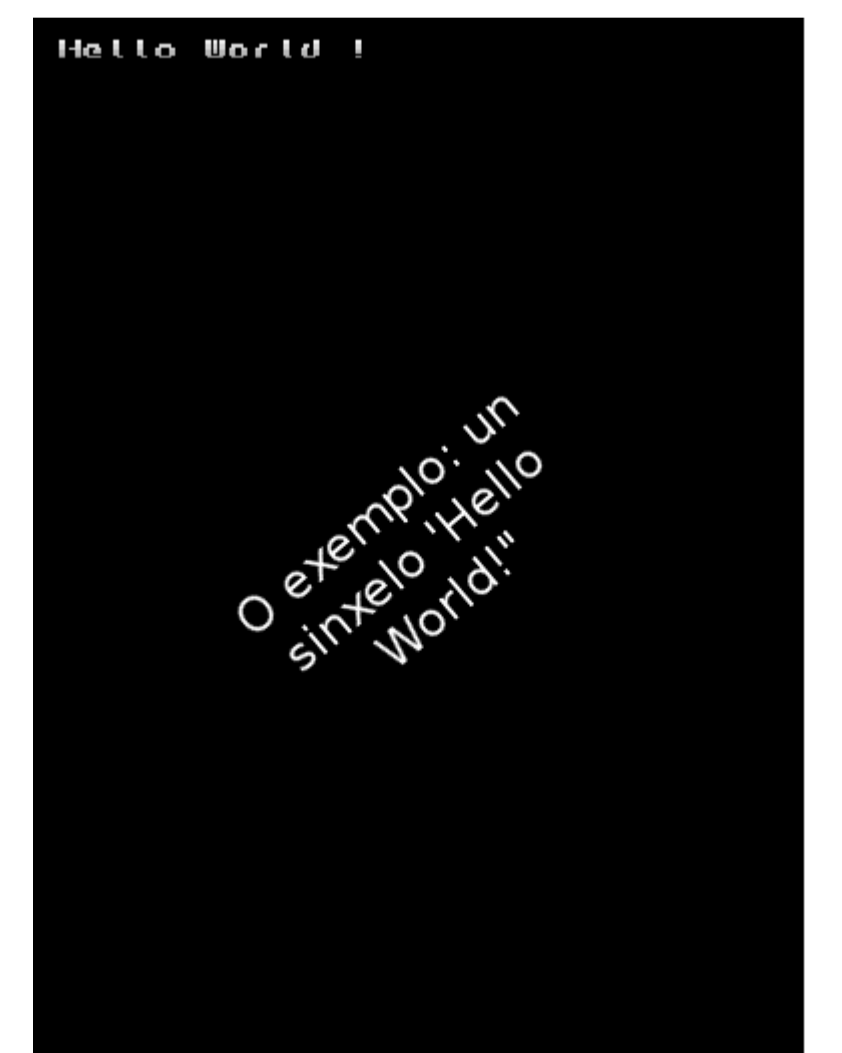
```
return 0;
```

```
}
```

OUTROS

Foron empregados os tutoriais de Palib e traballos propios anteriores.

(Código do DSnote noutro lugar)



Dsnote. Creando os propios xogos de Nintendo Double Screen con PALib

Pablo Ramos Muras

Álvaro Gregorio Gómez

IES Porta da Auga – Ribadeo

<http://centros.edu.xunta.es/iesportadaauga>

