

100]nopjpStartINIT<sub>H</sub>EADER

0150]Start ::

haltjrStart

in-

cluir

el

fichero

de

hard-

ware

\$

??

en-

trada

a

la

eje-

cu-

ción

del

pro-

grama

4

bytes

00

C3

00

01

la

sigu-

jente

in-

struc-

ción

se

va

a

guardar

\$0104

cabecera

del

car-

tu-

cho

rel-  
lenar  
las  
dis-  
tin-  
tas  
posi-  
ciones  
de  
memo-  
ria  
que  
com-  
po-  
nen  
la  
cabecera  
HEADER :  
MACRO  
LOGO  
00;  
80-  
DMG/GBC;  
00DB  
00;  
03-  
SGBDBCARTROMBC1DB  
01-  
512Kbit =  
64Kbyte =  
4banksDB  
01;  
00-  
JapanDB  
33-  
Check0145forLicenseecode.DB  
00DW  
48  
bytes  
bitmap  
del  
logo  
de  
Nin-  
tendo  
\$0134-  
\$0143  
ti-  
tulo  
de  
nue-  
stro  
video-  
juego  
\$0143  
so-  
porta  
fun-  
ciones  
es-  
peci-  
fi-  
cas  
de  
la  
Game  
Boy  
Color  
\$  
\$0144-  
\$0145  
com-  
pañia  
o  
la  
pro-  
duc-  
tora  
del  
juego  
\$0146  
ac-  
ti-  
var  
o  
de-  
sac-  
ti-  
var  
las  
fun-  
ciones  
SGB  
conec-  
tar  
nues-  
tra  
Game  
Boy  
a  
la  
SNES  
\$  
\$  
\$  
\$0147  
tipo  
de  
car-  
tu-

código ??  
bu-  
cle  
in-  
finito  
re-  
sul-  
tado  
RGBDS  
Red-  
nex-  
Game  
Boy  
De-  
vel-  
op-  
ment  
Sys-  
tem  
em-  
sam-  
plar  
y  
en-  
lazar  
mue-  
stros  
ficheros  
cu-  
a-  
tro  
her-  
ramien-  
tas  
RGBASM:  
RGBLINK:  
RGBGFX:  
RGBFIX:

```

P :=
mkdir-
pOBJDIR :=
../obj/GBDIR :=
../ROMNAME =
GameTitleSOURCES =
FLAGS =
p0
(SOURCES :
(ROMNAME)
(ROMNAME) :
(LINK)-
oDIR)
(OBJDIR)
(OBJDIR)
(OBJECTS)
(FIXFLAGS)DIR)
(OBJDIR)
@
(OBJDIR)
(MKDIRP)DIR)

```

GBTD  
Game  
Boy  
Tile  
De-  
signer  
GBMB  
Game  
Boy  
Map  
Builder

BGB  
NO\$GMB  
§

RGBDS

*tiles* :



Ob-  
ject  
Ar-  
ray  
Mem-  
ory  
OAM

*oam.png* *Descripcin* *Gr fica* *de la* *OAM*