Учреждение образования

«Белорусский Государственный Университет

Информатики и Радиоэлектроники»

Факультет Компьютерных Систем и Сетей

Кафедра электронных вычислительных машин

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к курсовому проекту

«Эмулятор игровых консолей»

по дисциплине

«Системное программное обеспечение вычислительных машин»

Выполнил: Руководитель:

Студент гр. 350502 Кухарчук И.В.

Бобровский Егор Дмитриевич

Минск, 2014

**ВВЕДЕНИЕ**

Игровая приставка NES (Nintendo Entertainment System), более известная в нашей стране под именем Dendy, одной из первых появилась на российском рынке и познакомила тысячи людей с увлекательным миром компьютерных игр. Теперь технологии ушли далеко вперёд, консоли стали намного совершеннее и производительнее, что позволяет делать игры более реалистичными.

Уже довольно давно, примерно с середины 1990-х годов, домашние компьютеры обладают достаточной производительностью, чтобы воспроизвести поведение первых поколений игровых систем с достаточной скоростью. Это стало отправной точкой появления и распространения первых созданных пользователями некоммерческих эмуляторов. Данные программы зачастую были неполными, лишь частично эмулировали исходную систему, а также содержали значительное количество багов. Это случалось потому, что производители не распространяли необходимую для эмуляции информацию. Сейчас эта информация находится в свободном доступе, что позволяет довольно точно эмулировать необходимую систему.

На данный момент существует множество различных эмуляторов игровой консоли Dendy. Но развивается и поддерживается только небольшое их число. Среди них FCE Ultra, VirtualNES, FakeNES и другие.

Конкурентом консолей NES были Sega Mega Drive, которые также покорили множество игроков. Одним из лучших эмуляторов данной системы является Gens.

Целью данного курсового проекта является создание программы, эмулирующей обе игровые системы, имеющей простой, удобный интерфейс и максимально понятный набор настроек.

В качестве дополнительного функционала планируется обработка и воспроизведение звука и возможность сохранения.