

Release Notes

NITRO-SDK

2006/5/2

任天堂株式会社

Version: NitroSDK-3.1

本パッケージについて

本パッケージはニンテンドーDS（開発コード NITRO）のアプリケーションを開発するための基本ライブラリセットです。NITRO のアプリケーションの開発効率を高めるためにさまざまな API が用意されて、ハードウェアレジスタを抽象化し、視認性の高いソースコードを作成するお手伝いをいたします。またメモリや割り込みなどのシステムリソース管理の標準的な機構をご提供いたします。

パッケージに含まれるもの

- NITRO-SDK ライブラリ（グラフィックス・OSシステム サブプロセッサ用コンポーネント etc）
- オンライン版関数リファレンスマニュアル
- NITRO機能別デモプログラム
- 開発ターゲットの切り替えを統合したmakeシステム

変更点について

[注意] NITRO-SDK3.1ではCodeWarrior2.0の仕様に暫定的に対応しています。ただしこれに伴った変更は現状のアプリケーションには影響はありません。次回リリース時には正式対応となる予定です。

NITRO-SDK 3.1 までにリリースされた個々のパッケージでの変更点については、オンライン関数リファレンスマニュアル中の「NITRO-SDK 3.1までの変更履歴」の頁をご参照ください。

主だった変更箇所は以下の通りです。

- CARD ライブラリが 8Mb FLASH バックアップデバイスに対応しました。
- CTRDG ライブラリに、AGB バックアップデバイスへアクセスするための API を追加しました。
- CTRDG ライブラリで、AGB カートリッジ領域への不意なアクセスを回避するため、アクセス制限を強化しました。このため、カートリッジへアクセスを行う場合は、カートリッジ情報を必ず確認した上で CTRDG_Init 関数を呼んでおく必要があります。
なお、この変更により、IS-NITRO-DEBUGGER ver1.65 以降のデバグがでないと OS_Printf 関数などのデバグ文字出力時に強制停止してまいりますのでご注意ください。
- .itcm/.dtcm/.wram セクションに .bss セクションが指定されていなかったため、.bss セクションに置かれるべきものが .data セクションに置かれていました。この不具合を .itcm/.dtcm/.wram に .bss セクションを追加することで修正しました。
- OS ライブラリで、関数呼び出しの中でスタックポインタが常に8バイトに整合するように調整するスタック処理を追加しました。
- 振動カートリッジを制御するライブラリとして、VIB ライブラリを新設しました。
- WM ライブラリで WMGameInfo 構造体の定義を変更しました。
- その他、既存の各ライブラリに修正および機能追加を行いました。