

# Release Notes

## NITRO-SDK

2006/1/16

任天堂株式会社

Version: NitroSDK-3.0

### 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-SDK3.0ではOSライブラリをはじめとした大きな仕様拡張があり、NITRO-SDK2.2以前でビルドされたモジュールとの互換性はありません。ミドルウェアなどの外部モジュールは必ずNITRO-SDK3.0に対応したバージョンをご使用ください。

NITRO-SDK 3.0 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 3.0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。

- CTRDG ライブラリに、AGB カートリッジへのアクセス許可状態を制御する関数を追加しました。
- \$NitroSDK/include/nitro.h がプリコンパイルヘッダに対応するようになりました。
- OS ライブラリを、SVC\_WaitVBlankIntr 関数呼び出しが自動的に OS\_WaitVBlankIntr 関数呼び出しに置換されるように変更しました。但しこの置換はヘッダファイル内の define による置換ですので、再ビルドした際に初めて有効になるという点にご注意ください。
- OS ライブラリに、スレッドの最大数制限の撤廃、スレッドデストラクタ機能の実装、スレッド構造体 OSThread にユーザパラメータメンバの追加、などのスレッド関連の変更を行いました。
- 文字列操作に関連した API 群を扱うライブラリとして、STD ライブラリを追加しました。
- WM ライブラリに、自ら切断した場合の切断通知を追加しました。この追加により NITRO-SDK 2.2 以前のソースコードと非互換が発生する可能性があります。
- WM ライブラリで、従来固定だった MP 通信関連の各種設定値を詳細に設定可能になりました。
- makelcf に関する不具合を修正しました。これにより、旧バージョンで生成されていたいくつかのオーバーレイ関連シンボル情報を直接参照するアプリケーションでは互換性に問題が生じます。
- 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。