

GBC-SKAZKI DEMO - краткое резюме

ЧТО ЭТО

Минимальная демо-игра для Game Boy на RGBDS assembly, собираемая в ROM demo.gb. Показывает фон, спрайт, текст и звук на реальном железе/эмулаторе.

ДЛЯ КОГО

Основной пользователь/персона: Не найдено в репозитории.

ЧТО ДЕЛАЕТ

- Инициализирует видео и звук Game Boy.
- Загружает тайлы в VRAM и заполняет фон шахматным узором.
- Рисует текст "adiom" в центре экрана.
- Отрисовывает один спрайт и двигает его по D-pad.
- Воспроизводит короткий сигнал по нажатию кнопки A.
- Обновляется в основном цикле с ожиданием VBlank.

КАК РАБОТАЕТ

Компоненты (по main.asm):

- Инициализация: настройка LCD, палитр, звука, позиции спрайта.
- Рендеринг: копирование TileData в VRAM, заполнение BG map, запись OAM.
- Ввод: ReadJoypad читает регистр rP1 и сохраняет состояние.
- Звук: HandleSound -> PlayBeep при новом нажатии A.
- Цикл: WaitVBlank -> ReadJoypad -> UpdateSprite -> HandleSound.

Данные: TileData (тайлы фона, текста и спрайта), WRAM переменные Joypad/PrevJoypad/SpriteX/SpriteY.

Внешние сервисы: Не найдено в репозитории.

КАК ЗАПУСТИТЬ

1. Установить RGBDS (rgbasm, rgblink, rgbfifx).
2. Выполнить: make
3. Открыть demo.gb в эмуляторе Game Boy.