# Punti salienti

1. Emulatore
2. Assemblatore
3. Colloquio emulatore – sistema host
4. Architettura esterna NES
   1. ISA level e CPU
      1. Varie tipologie di istruzioni
         1. Load/Store Operations
         2. Register Transfer Operations
         3. Stack Operations
         4. Logical Operations
         5. Arithmetic Operations
         6. Increments/Decrements
      2. Registri
         1. SP
         2. X
         3. Y
         4. P
   2. Interconnessione dei componenti
      1. RAM
      2. MMC+ROM
      3. I/O
      4. Bus di sistema
   3. Memory mapping
      1. Address bus da 16bit, ogni indirizzo contiene 1 byte, dunque 216 byte = 64kB (da $0000 a $FFFF)
      2. RAM - $0000 a $07FF (specchiato tre volte, basta fare <decimale> mod 2048)
      3. I/O - $2000 a $401F (specchiati i primi 8 byte per tutto il range)
      4. Exp ROM - $4020 a $6000
      5. SRAM - $6000 a $8000
      6. PRG-ROM - $8000 a $FFFF
         1. 1 banco da 16kB replicato in $8000 e $C000
         2. 2 banchi: uno in $8000 e l’altro in $C000
         3. Memory mapper per cartucce più demanding

  
