

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Présentation
du sujet

Introduction
Principe

Low-level
emulation

TIPE

L'émulation et la conservation des logiciels

LIAGRE Enzo

Introduction

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Présentation
du sujet

Introduction

Principe

Low-level
emulation

Definition (Émulation)

L'émulation est le processus par lequel une application reproduit le fonctionnement d'une machine ou d'un autre logiciel.

Introduction

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Présentation
du sujet

Introduction

Principe

Low-level
emulation

Definition (Émulation)

L'émulation est le processus par lequel une application reproduit le fonctionnement d'une machine ou d'un autre logiciel.

Exemples :

- Un émulateur de terminal

Introduction

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Présentation
du sujet

Introduction
Principe

Low-level
emulation

Émulation

L'émulation est le processus par lequel une application reproduit le fonctionnement d'une machine ou d'un autre logiciel.

Exemples :

- Un émulateur de terminal
- Une machine virtuelle

Principe

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Présentation
du sujet

Introduction

Principe

Low-level
emulation

On distingue deux méthodes pour l'émulation.

Principe

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Présentation
du sujet

Introduction

Principe

Low-level
emulation

On distingue deux méthodes pour l'émulation.

1 L'émulation de bas niveau (Low-level emulation)

↪ On reproduit le fonctionnement de la machine en entier.

Principe

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Présentation
du sujet

Introduction

Principe

Low-level
emulation

On distingue deux méthodes pour l'émulation.

1 L'émulation de bas niveau (Low-level emulation)

↪ On reproduit le fonctionnement de la machine en entier.

2 L'émulation de haut niveau (High-level emulation)

↪ On reproduit ce que la machine permet.

Principe

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Présentation
du sujet

Introduction

Principe

Low-level
emulation

On distingue deux méthodes pour l'émulation.

1 L'émulation de bas niveau (Low-level emulation)

↪ On reproduit le fonctionnement de la machine en entier.

2 L'émulation de haut niveau (High-level emulation)

↪ On reproduit ce que la machine permet.

On s'intéresse dans un premier temps à l'émulation de bas niveau

Low-level emulation (LLE)

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Présentation
du sujet

Introduction

Principe

**Low-level
emulation**

Bibliographie

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Références

Code

- 1 « Stack processor architecture and development methods suitable for dependable applications. » Mehdi Jallouli, Camille Diou, Fabrice Monteiro, Abbas Dandache.
- 2 « Game Boy : Complete Technical Reference » <https://gekkio.fi>, Révision 164.
- 3 L'article « Game Boy / Color Architecture - A Practical Analysis » écrit par Rodrigo Copetti www.copetti.org/writings/consoles/game-boy/.
- 4 La série « The Game Boy, a hardware autopsy » par JackTech <https://www.youtube.com/@jacktech5101>.

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Références

Code

- 1 Architecture du processeur « Sharp SM83 »
<https://gbdev.io/gb-opcodes/optables/>.
- 2 Fichier ROM d'une cartouche de *Pokémon Version Rouge* développé par Game Freak.
- 3 Quelques illustrations de « Game Boy / Color Architecture - A Practical Analysis » écrit par Rodrigo Copetti
www.copetti.org/writings/consoles/game-boy/.

CPU.c

TIPE

L'émulation
et la
conservation
des logiciels

Références

Code