

**Intro dev  
nes/famicom**

# Modèles de NES 1/5

## Japonaise, Européenne, Américaine



Source : [en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org) - Bololabich  
License : Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

# Modèles de NES 2/5

## Twin Famicom



Source : [en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org) - Bryan Ochalla  
License : Creative Commons Attribution-Share Alike 2.0 International license.



# Modèles de NES 3/5

## Sharp Nintendo Television (C1 NES TV)



Source : [en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org) - Ubcule  
License : Public domain.

# Modèles de NES 4/5

## Sharp Famicom Titler (AN 510)



Source : [en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org) - Driknapalm  
License : Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 International license.

# Modèles de NES 5/5

## AV Famicom / Top Loader



Source : [en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org) - Evan-Amos  
License : Public domain.

# Fiche technique

- CPU : Ricoh RP2A03 (NTSC), Ricoh RP2A07 (PAL)
- CPU Speed : 1.79 Mhz (NTSC), 1,66 MHz (PAL)
- CPU : 6502 Core without Binary-coded Decimal mode
- RAM : 16 Kbits (2 KiloBytes)
- Video RAM : 16 Kbits (2 KiloBytes)
- Colors Available : 52 colours
- Max Sprites : 64
- Cart Size : 192 Kbit to 4 Mbit
- PSG Sound
- Hardware Background Scroll



# Mémoire vidéo (PPU) – décors de base 1/2

- L'affichage est composé d'un tableau à deux dimensions) (map)
- La carte est composée de tuiles (tiles)
- Taille d'un tile : 8x8 pixels
- Taille d'une carte : 32x30 tiles
- La map :
  - déplaçable « scrollée » horizontalement et verticalement
  - dispose d'attributs pour gérer la palette de couleurs des tiles
  - dispose d'une palette dédiée
- <https://16couleurs.wordpress.com/2018/05/30/archeologie-infographique-le-graphisme-pour-la-nes/>



# Un peu plus sur la mémoire vidéo – sprites 2/2

- Le sprite :
  - tile de 8x8 ou 8x16 pixels
  - peut être réfléchi horizontalement ou verticalement par rapport à sa position initiale
  - peut être positionné devant ou derrière la décors (map)
  - dispose d'une palette dédiée

# Logiciels de dessins

- NES Screen tool
- YY-CHR
- Graftx2

# PSG Sound

- La NES dispose cinq canaux :
  - 2 pulse waves
  - 1 triangle wave,
  - 1 noise
  - 1 DMC (sample playback)

# Logiciel de composition de musique (tracker)

- Famitracker



# Logiciel de programmation

- CC65
- L65

Pour finir

**MERCI :-) <3**