

Computer Architektur

Studienarbeit

Emulation des Soundsystems

Game Boy Advance Reverse Engineering

Dominik Scharnagl - Florian Boemmel - Ngoc Luu Tran

bei Nils Weis / Prof. Dr. Hackenberg

16. Mai 2018

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Untersuchungsgegenstand	2
1.2	Verwendete Software	2
2	Game Boy Advance	3
2.1	Hardwareumgebung	3
2.1.1	Übersicht der Audio Register	3
2.1.2	Übersicht der Sound Master Register	5
2.2	Plattformen	8
2.2.1	DevkitPro	8
2.2.2	BeLogic	8
2.2.3	MaxMod	8
2.2.4	Snappy	8
2.3	Softwareentwicklung	8
2.3.1	API zur Audioverarbeitung	8
2.3.2	Audiodaten im Speicher	8
2.3.3	Snappy - „Audio-Reflektor“	8
2.3.4	Untersuchung des Assemblers	8
3	Emulation mittels mGBA	9
3.1	Was ist der mGBA?	9
3.2	Emulation des Game Boy Advance	9
3.2.1	Abgrenzung der Untersuchung	9
3.2.2	Start des Emulators	9
3.2.3	Initialisierung des „mCore“	9
3.2.4	Laden des ROM	9
3.2.5	Starten des ROM	9
3.2.6	Ausführung des ROM	9
3.3	Emulation des Soundsystems	18
3.3.1	Audioverarbeitung im Assembler	18
3.3.2	Weiterverarbeitung im Emulator	18
3.4	Interaktion mit dem Betriebssystem	19
3.4.1	Start des Emulators	19
3.4.2	Einstellungen über die mGBA GUI	20
3.4.3	Starten des ROM	21
3.4.4	Transferierung der Audiodaten	22
4	Zusammenfassung	23
4.1	Inhalt des Dokumentes	23
4.2	Fazit zur Studienarbeit	23

1 Einleitung

Autor: Florian Boemmel

Der Game Boy Advance zählt zu einer der erfolgreichsten Spielekonsolen der Welt. Der 2001 von Nintendo [1] veröffentlichte Nachfolger des Game Boy Classic findet sich heute noch in den Schubladen der damaligen Jugend. Deshalb überrascht es auch nicht, dass die Fans der Konsole den Erinnerungen aus ihrer Kindheit neues Leben einhauchen und sogar Emulatoren für diverse Spiele-Klassiker der Plattform entwickeln.



Abbildung 1: Game Boy Advanced - Blue Edition

Der zentrale Inhalt der Studienarbeit, ist das Reverse Engineering eines solchen Game Boy Advance Emulators. Der genaue Inhalt dieser wird in den nächsten Kapiteln zunächst eingeschränkt und später weiter konkretisiert.

Emulatoren gehören zu einem beliebten Werkzeug der Informatik. Sie bilden ein System oder ein Teilsystem ab. Dabei ist zu beachten, dass diese bekanntes Verhalten nur „nachahmen“. Genauer ausgeführt bedeutet dies, dass zum Beispiel bei einem Game Boy Advance Emulator die Software intern anders als auf dem originalen Gerät arbeitet. Jedoch kommt es beim Emulieren nicht auf die gleiche Arbeitsweise an, sondern auf das Ergebnis. In diesem konkreten Fall, einen voll funktionsfähigen Nachbau des Game Boys in Software. Mit dem es möglich ist digitalisierte Versionen eines Spieles spielen zu können.

CPU	16,77 MHz 32 Bit RISC (ARM7TDMI) 8 Bit CISC CPU (Z80/8080-Derivat)
Arbeitsspeicher	32 KB IRAM (1 cycle/32 bit) + 96 KB VRAM (1-2 cycles) + 256 KB ERAM (6 cycles/32 bit)
Lautsprecher	Lautsprecher (Mono), Kopfhörer (Stereo)

Tabelle 1: Technische Daten des Game Boy Advance [3]

1.1 Untersuchungsgegenstand

Autor: Florian Boemmel

In dieser Studienarbeit wird die Fragestellung, wie wird das Soundsystem des Game Boy Advance in einem beliebigen Emulator emuliert, thematisiert. Ein konkreter Emulator wurde nicht vorgegeben. Wir einigten uns demnach auf den Game Boy Advance Emulator „mGBA“. Dieser stellt im Folgenden unseren zentralen Untersuchungsgegenstand dar.

Die Untersuchung wird in vier Unterthemen gegliedert:

- Erstellung eines Beispielprogramms (siehe Abschnitt 2.2 und Abschnitt 2.3)
- Untersuchung der Fragestellung mit Hilfe eines Beispielprogrammes (siehe Abschnitt 2.3)
- Untersuchung der Interaktion des Beispielprogrammes mit dem Emulator (siehe Abschnitt 3.2)
- Untersuchung der Interaktion von Emulator und Betriebssystem (siehe Abschnitt 3.3)

1.2 Verwendete Software

Autor: Florian Boemmel

- **Betriebssysteme:** Ubuntu 16.0 x64, Windows 10 x64, macOS 10.13.4
- **Disassembler:** IDA Pro
- **Emualtor:** mGBA
- **SDK:** devkitPro
- **IDE's:** Programmer's Notepad, Visual Studio Code, Eclipse, Qt Creator

2 Game Boy Advance

Autoren: Florian Boemmel, Ngoc Luu Tran

2.1 Hardwareumgebung

Autor: Florian Boemmel

Der Game Boy Advance verfügt über sechs Soundkanäle. Vier davon wurden, vor allem aus Gründen der Abwärtskompatibilität, aus dem Vorgänger „Game Boy Classic“ übernommen.

Kanal	Art
1	Rechteckwellengenerator (square wave generator)
2	Rechteckwellengenerator (square wave generator)
3	Klangerzeuger (Sample-Player)
4	Rauschgenerator (Noise-Generator)
A	Direct Sound
B	Direct Sound

Tabelle 2: Übersicht der Soundkanäle des Game Boy Advance

2.1.1 Übersicht der Audio Register

Autor: Florian Boemmel

Intern besitzt der Game Boy Advance drei Sound-Master-Register. Dort müssen, je nach Einstellungswunsch, ein paar Bits gesetzt werden. Erst dann ist eine Soundwiedergabe oder die generelle Funktionsfähigkeit des Soundsystems möglich. [4]

Der Offset im Folgenden bezieht sich auf die Basisadresse `0x04000000` und wird in hexadezimaler Schreibweise angegeben. An dieser Stelle muss darauf hingewiesen werden, dass die Bezeichnungen der Register nicht eindeutig sind und sich je nach verwendeter Quelle unterscheiden.

Offset	Kanal	Funktion	Bezeichnung
<code>0x060</code>	1	DMG Sweep control	SOUND1CNT_L
<code>0x062</code>	1	DMG Length, wave and envelope control	SOUND1CNT_H
<code>0x064</code>	1	DMG Frequency, reset and loop control	SOUND1CNT_X
<code>0x068</code>	2	DMG Length, wave and envelope control	SOUND2CNT_L
<code>0x06C</code>	2	DMG Frequency, reset and loop control	SOUND2CNT_H

Tabelle 3: Übersicht der Sound-Register - Teil 1

Offset	Kanal	Funktion	Bezeichnung
0x070	3	DMG Enable and wave ram bank control	SOUND3CNT_L
0x072	3	DMG Sound length and output level control	SOUND3CNT_H
0x074	4	DMG Frequency, reset and loop control	SOUND3CNT_X
0x078	4	DMG Length, output level and evelope control	SOUND4CNT_L
0x07C	4	DMG Noise parameters, reset and loop control	SOUND4CNT_H
0x080		DMG Master Control	SOUNDCNT_L
0x082		Direct Sound Master Control	SOUNDCNT_H
0x084		Master Sound Output Control / Status	SOUNDCNT_X
0x088		Sound Bias	SOUNDBIAS
0x090	3	DMG Wave RAM Register	WAVE_RAM0_L
0x092	3	DMG Wave RAM Register	WAVE_RAM0_H
0x094	3	DMG Wave RAM Register	WAVE_RAM1_L
0x096	3	DMG Wave RAM Register	WAVE_RAM1_H
0x098	3	DMG Wave RAM Register	WAVE_RAM2_L
0x09A	3	DMG Wave RAM Register	WAVE_RAM2_H
0x09C	3	DMG Wave RAM Register	WAVE_RAM3_L
0x09E	3	DMG Wave RAM Register	WAVE_RAM3_H
0x0A0	A	Direct Sound FIFO	FIFO_A_L
0x0A2	A	Direct Sound FIFO	FIFO_A_H
0x0A4	B	Direct Sound FIFO	FIFO_B_L
0x0A6	B	Direct Sound FIFO	FIFO_B_H

Tabelle 4: Übersicht der Sound-Register - Teil 2

Die in Tabelle 3 und in Tabelle 4 gelisteten Register sind im mGBA als Felder der Enumeration *GBAIORegisters* (*\$/include/mgba/internal/gba/io.h*) gelistet und entsprechend ihrer Registeradressen belegt. Sie werden unter anderen zur Adressierung des emulierten Speichers verwendet. Als Quelle für die beiden Tabellen diene neben der *io.h* auch die Webseite <http://belogic.com/gba/>, Stand Juni 2018.

2.1.2 Übersicht der Sound Master Register

Autor: Florian Boemmel

Die Register DMG Master Control, Direct Sound Master Control und Master Sound Output Control / Status bilden die Sound Master Register.

DMG Master Control

Hier müssen zunächst einige Bits gesetzt werden, bevor eine generelle Verwendung des Soundsystems möglich ist.

Bit	Kanal	Funktion	Bezeichnung
0	1-4	Left Volume	
1	1-4	Left Volume	
2	1-4	Left Volume	
3			
4	1-4	Right Volume	
5	1-4	Right Volume	
6	1-4	Right Volume	
7			
8	1	Channel 1 Left	SDMG_LSQR1
9	2	Channel 2 Left	SDMG_LSQR2
A	3	Channel 3 Left	SDMG_LWAVE
B	4	Channel 4 Left	SDMG_LNOISE
C	1	Channel 1 Right	SDMG_RSQR1
D	2	Channel 2 Right	SDMG_RSQR2
E	3	Channel 3 Right	SDMG_RWAVE
F	4	Channel 4 Right	SDMG_RNOISE

Tabelle 5: DMG Master Control Register

Direct Sound Master Control

Dieses Register kontrolliert die Lautstärke der DMG Kanäle und aktiviert diese. Die Einstellungen können separiert voneinander für den linken und rechten Lautsprecher vorgenommen werden.

Bits	Name	Funktion	Bezeichnung
0-1	DMGV	DMG Volume Ratio 00: 25% 01: 50% 10: 100% 11: forbidden	SDS_DMG25 SDS_DMG50 SDS_DMG100
2	AV	Direct Sound A Volume Ratio 50% if clear 100% if set	SDSA50 SDSA100
3	BV	Direct Sound B Volume Ratio 50% if clear 100% if set	SDSB50 SDSB100
4-7			
8	AR	Direct Sound A enable Direct Sound on Right speaker	SDS_AR
9	AL	Direct Sound A enable Direct Sound on Left speaker	SDS_AL
A	AT	Direct Sound A Timer. Use timer 0 (if clear) for Direct Sound A Use timer 1 (if set) for Direct Sound A	SDS_ATMR0 SDS_ATMR1
B	AF	FIFO reset for Direct Sound A	SDS_ARESET
C	BR	Direct Sound B enable Direct Sound on Right speaker	SDS_BR
D	BL	Direct Sound B enable Direct Sound on Left speaker	SDS_BL
E	BT	Direct Sound B Timer. Use timer 0 (if clear) for Direct Sound B Use timer 1 (if set) for Direct Sound B	SDS_BTMR0 SDS_BTMR1
F	BF	FIFO reset for Direct Sound B	SDS_BRESET

Tabelle 6: Direct Sound Master Control Register

Wenn DMA für Direct Sound verwendet wird, dann wird DMA den FIFO-Puffer zurücksetzen, nachdem er verwendet wurde.

Master Sound Output Control / Status

Aus diesem Register kann zu einem der Status der einzelnen DMG Kanäle ausgelesen werden und zum Anderen die generelle Soundausgabe aktiviert werden. Dazu muss das Bit 7 gesetzt werden.

Bits	Name	Funktion	Bezeichnung
0	1A	Channel 1 is active and currently playing.	SSTAT_SQR1
1	2A	Channel 2 is active and currently playing.	SSTAT_SQR2
2	3A	Channel 3 is active and currently playing.	SSTAT_WAVE
3	4A	Channel 4 is active and currently playing.	SSTAT_NOISE
4-6			
7	MSE	Master Sound Enable Must be set if any sound is to be heard at all. Set this before you do anything; otherwise other sound registers can't be accessed (see GBATek for more details).	SSTAT_DISABLE SSTAT_ENABLE
8-F			

Tabelle 7: Master Sound Output / Status Register

Die Bits 0-3 geben ausschließlich darüber Auskunft, welcher Kanal aktuelle bespielt wird und nicht ob dieser eingeschaltet ist. Zum Ein- und Ausschalten eines Kanals dient das DMG Master Control Register (siehe Abschnitt 2.1.2).

2.2 Plattformen

Autor: Ngoc Luu Tran

2.2.1 DevkitPro

Autor: Ngoc Luu Tran

2.2.2 BeLogic

Autor: Ngoc Luu Tran

2.2.3 MaxMod

Autor: Ngoc Luu Tran

2.2.4 Snappy

Autor: Ngoc Luu Tran

2.3 Softwareentwicklung

Autor: Ngoc Luu Tran

2.3.1 API zur Audioverarbeitung

Autor: Ngoc Luu Tran

2.3.2 Audiodaten im Speicher

Autor: Ngoc Luu Tran

2.3.3 Snappy - „Audio-Reflektor“

Autor: Ngoc Luu Tran

2.3.4 Untersuchung des Assemblers

Autor: Ngoc Luu Tran

3 Emulation mittels mGBA

Autoren: Dominik Scharnagl, Florian Boemmel

3.1 Was ist der mGBA?

Autor: Dominik Scharnagl

3.2 Emulation des Game Boy Advance

Autoren: Dominik Scharnagl, Florian Boemmel

Die Anwendung „mGBA“ wurde von den Entwicklern mit dem GUI-Toolkit Qt realisiert. Qt ermöglicht die plattformunabhängige Entwicklung von Anwendungen mit grafischer Benutzeroberfläche und basiert auf der Sprache C++. Damit ist es Entwicklern auch möglich, bereits realisierte Basis-Software problemlos zu integrieren.

3.2.1 Abgrenzung der Untersuchung

Autor: Florian Boemmel

Für die Untersuchung, wie der Emulator mit dem Betriebssystem interagiert, wird im Folgenden nur auf die dafür benötigten Klassen, Methoden und Konzepte eingegangen. Dabei liegt der Fokus ausschließlich auf Abläufen die zur Emulation des Soundsystems notwendig sind.

3.2.2 Start des Emulators

Autor: Dominik Scharnagl

3.2.3 Initialisierung des „mCore“

Autor: Dominik Scharnagl

3.2.4 Laden des ROM

Autor: Dominik Scharnagl

3.2.5 Starten des ROM

Autor: Dominik Scharnagl

3.2.6 Ausführung des ROM

Autor: Dominik Scharnagl

Wie üblich beginnt auch beim mGBA die Anwendung in der globalen main-Methode (`$/src/platform/qt/main.cpp`). Diese initialisiert den **ConfigController** mittels `argc` und `argv`. Anschließend wird eine neue Instanz der Klasse **GBAApp** ebenfalls mit `argc` und `argv`, sowie dem vorinitialisierten `configController` initialisiert. Die weitere

Logik der `main`-Methode dient der Initialisierung und Lokalisierung einer **Window**-Instanz zur Anzeige der mGBA GUI. Die dabei erzeugte **Window**-Instanz wird währenddessen dazu aufgefordert die Einstellungen aus dem bereits initialisierten `configController` zu laden. Hierzu wird die Methode `loadConfig()` der **Window**-Klasse verwendet.

`ConfigController` (`$/src/platform/qt/ConfigController.h` & `.cpp`)

Im Konstruktor der **ConfigController**-Klasse werden eventuell vorhandene Einstellungen aus einer „qt.ini“ oder „config.ini“ geladen und Standard-Werte der Membervariable `m_opts` vom Typen der **mCoreOptions**-Struktur (`$/include/mgba/core/config.h`) festgelegt, siehe Snippet 1.

```
1 ...
2 m_opts.audioSync = GameController::AUDIO_SYNC;
3 m_opts.audioBuffers = 1536;
4 m_opts.sampleRate = 44100;
5 m_opts.volume = 0x100;
6 ...
```

Snippet 1: Ausschnitt aus dem Konstruktor der `ConfigController`-Klasse

Alle im **ConfigController** enthaltenen Einstellungen werden im Laufe der Anwendung je nach Bedarf entweder über die `options()`-Methode oder über die `config()`-Methode abgerufen. Dabei wird bei der ersten Methode eine **mCoreOptions**-Struktur (`$/include/mgba/core/config.h`) und bei der zweiten Methode eine **mCoreConfig**-Struktur (`$/include/mgba/core/config.h`) bereitgestellt. Während die **mCoreConfig**-Struktur ausschließlich eine Abstraktion der konfigurierten Werte, der Standardwerte und der überschriebenen Werte bietet, stellt die **mCoreOptions**-Struktur alle verfügbaren Einstellungen direkt als typisierte Felder bereit.

`GBAApp` (`$/src/platform/qt/GBAApp.h` & `.cpp`)

Im Konstruktor der **GBAApp**-Klasse wird der lokale `m_configController` mit dem übergebenen initialisiert und der Treiber der **AudioProcessor**-Klasse mittels `AudioProcessor.setDriver(...)` festgelegt. Der **AudioProcessor.Driver** (eine Enumeration) legt dabei fest, ob entweder die **AudioProcessor**-Spezialisierung **AudioProcessorQt** oder **AudioProcessorSDL** mittels `AudioProcessor.create()`-Aufruf erstellt wird. Der zu verwendende **AudioProcessor.Driver** wird dabei durch den **ConfigController** über die Option „audioDriver“ bereitgestellt.

`Window` (`$/src/platform/qt/Window.h` & `.cpp`)

Im Konstruktor der **Window**-Klasse wird die lokale `m_config` mit dem übergebenen **ConfigController** (`config`-Parameter) und der lokale `m_inputController` initialisiert. Daraufhin wird eine neue Instanz der **GameController**-Klasse erzeugt, in der Membervariablen `m_controller` gespeichert und der `m_inputController` an die **GameController**-Instanz mittels `m_controller.setInputController(...)` übergeben. Weiter stellt der Konstruktor der **Window**-Klasse Verbindungen mittels Qt Signals & Slots zwischen den folgenden Methoden her:

- `Window.audioBufferSamplesChanged` → `m_controller::setAudioBufferSamples`
- `Window.sampleRateChanged` → `m_controller.setAudioSampleRate`

Als letzte Anweisung des Konstruktors wird die lokale `setUpMenu()`-Methode der **Window**-Klasse aufgerufen. Neben diversen Menüeinträgen erzeugt diese Methode auch Menüpunkte zur Interaktion mit dem emulierten Soundsystem. Besonders interessant ist dabei auch der Menüpunkt „Record output...“, welcher mittels Qt Signals & Slots mit der Methode `openVideoWindow()` der **Window**-Klasse verbunden wird. Bei Ausführung der `openVideoWindow()`-Methode wird eine neue Instanz der **VideoView**-Klasse erzeugt (falls nicht bereits geschehen) und die folgenden Methoden mittels Qt Signals & Slots mit Methoden der **GameController**-Klasse verbunden. Zum Ende der Methode wird das `QWidget` **VideoView** noch zur Anzeige gebracht.

- `VideoView.recordingStarted` → `m_controller.setAVStream`
- `VideoView.recordingStopped` → `m_controller.clearAVStream`

Durch den Aufruf der `loadConfig()`-Methode wird wiederum die Methode `reloadConfig()` der **Window**-Klasse aufgerufen. Diese vermittelt unter anderen die aktuelle **mCoreConfig**-Struktur der `m_config` (vom Typen **ConfigController**) an den `m_controller` (vom Typen **GameController**) mittels `setConfig()`-Methode der **GameController**-Klasse.

VideoView (`$/src/platform/qt/VideoView.h & .cpp`)

Bei der Instanziierung der **VideoView**-Klasse verwendet der Konstruktor die globale Methode **FFmpegEncoderInit** (`$/src/feature/ffmpeg/ffmpeg-encoder.c`) zur Initialisierung der Membervariablen `m_encoder`. Die für die Audio-/Videoausgabe verwendete Struktur vom Typen **FFmpegEncoder** (`$/src/feature/ffmpeg/ffmpeg-encoder.c`) wird beim Aufruf der Instanzmethode `startRecording()` der **VideoView**-Klasse mittels globaler **FFmpegEncoderOpen** Methode so final konfiguriert, dass der Encoder die bei der Emulation anfallenden Audio-/Videodaten aufzeichnet. Zum Abschluss der `startRecording()`-Methode wird das Qt Signal `recordingStarted` mit dem Feld `d` vom Typen der Struktur **mAVStream** der `m_encoder` Membervariablen als Parameter gesendet. Dieses Signal endet schließlich in einen Aufruf der `setAVStream`-Methode der **GameController**-Instanz `m_controller` der **Window**-Klasse.

GameController (`$/src/platform/qt/GameController.h & .cpp`)

Im Konstruktor der **GameController**-Klasse wird die lokale `m_audioProcessor` Membervariable mit dem Ergebnis des `AudioProcessor.create()`-Aufrufs initialisiert. Daraufhin erfolgt das Setup der Membervariable `m_threadContext` vom Typen der **mCoreThread**-Struktur. Hierbei wird unter anderen das `startCallback`, `cleanCallback` und das `userData` Feld der Kontextvariablen entsprechend belegt. Abschließend werden die folgenden Methoden mittels Qt Signals & Slots miteinander verbunden:

- `GameController.gamePaused` → `m_audioProcessor.pause`
- `GameController.gameStarted` → `m_audioProcessor.setInput`

Wählt der mGBA-Anwender im Menü den Punkt „Load ROM...“, wird hierfür die Methode `selectROM()` der **Window**-Klasse ausgeführt. Nach erfolgter Auswahl einer entsprechend unterstützten Datei, wird die Methode `loadGame(path)` der lokalen **GameController**-Instanz (`m_controller`) mit dem Pfad zur ausgewählten ROM-Datei aufgerufen. Diese führt nach einigen Vorabaktionen die Methode `openGame()` der **GameController**-Instanz aus. Mittels globaler **mCoreFind**-Methode (`$/src/core/core.c`) wird der vom Format der ROM-Datei abhängige „Core“ ermittelt und erstellt. Handelt es sich bei der ROM-Datei um ein Game Boy Advance (kurz „GBA“) Speicherabbild, wird die globale **GBACoreCreate**-Methode (`$/src/gba/core.c`) dazu verwendet den Speicher für die Struktur **GBACore** (`$/src/gba/core.c`) zu allokiert. Das dabei implizit allokierte **mCore**-Feld `d` wird daraufhin mit diversen Funktionszeigern zu globalen Methoden mit dem Prefix **_GBA** beziehungsweise **_GBACore** initialisiert. Das auf diese Weise konfigurierte `d`-Feld wird dann von der globalen **GBACoreCreate**-Methode zurückgeliefert und im Feld `mCoreThread.core` der lokalen Membervariable `m_threadContext` der **GameController**-Instanz gespeichert.

_GBACoreInit (`$/src/gba/core.c`)

Der erste der zuvor festgelegten Funktionszeiger der daraufhin verwendet wird ist der der Funktion auf die im Feld `init` verwiesen wird. Nach Durchlaufen der globalen **GBACoreCreate**-Methode ist das die globale Methode **_GBACoreInit**. Die globale Methode initialisiert die Felder `cpu` und `board` des **mCore**. Hierzu wird für das Feld `cpu` die Struktur **ARMCore** (`$/include/mgba/internal/arm/arm.h`) und für das Feld `board` die Struktur **GBA** (`$/include/mgba/internal/gba/gba.h`) verwendet. Nach der Initialisierung einzelner weiterer Felder wird dann die globale Methode **GBACreate** (`$/src/gba/gba.c`) mit den Verweis auf die zuvor initialisierte `board`-Variable vom Typen der **GBA**-Struktur aufgerufen. Diese legt unter anderen als Wert für das `init`-Feld des `d`-Feldes vom Typen

der **mCPCUComponent**-Struktur der board-Variablen die globale Methode **GBAInit** (*\$/src/gba/gba.c*) fest. Im weiteren Verlauf der **_GBACoreInit**-Methode wird schließlich noch die globale Methode **ARMInit** aufgerufen und ihr dabei die zuvor initialisierte cpu-Variable vom Typen der **ARMCore**-Struktur übergeben. Anschließend wird in Folge der Aufrufe der globalen Methoden **ARMSetComponents** (*\$/src/arm/arm.c*) und **ARMInit** (*\$/src/arm/arm.c*) die zuvor auf dem init-Feld des d-Feldes der board-Variablen die globale Methode **GBAInit** aufgerufen.

GBAInit (*\$/src/gba/gba.c*)

In dieser Low-Level Init-Routine werden alle virtuellen Hardwarekomponenten des **mCore** initialisiert und mit weiteren globalen Methoden verlinkt. Dazu gehört unter anderen das Setup des Interrupt-Handlers, welcher über das Feld *irqh* des *cpu*-Feldes der **GBA**-Instanz an die globale Methode **GBAInterruptHandlerInit** übergeben wird. Nach der Initialisierung des Interrupt-Handlers folgt die Initialisierung des Speichers des **GBA** mittels globaler **GBAMemoryInit**-Methode. Darauf folgt das Setup der „Audio“-Peripherie des **GBA** mit Hilfe der globalen Methode **GBAAudioInit**.

GBAInterruptHandlerInit (*\$/src/gba/gba.c*)

Die einzige Aufgabe dieser Methode ist es die **ARMInterruptHandler**-Struktur (*\$/include/mgba/internal/arm/arm.h*) des **GBA** zu initialisieren. Hierzu legt die Methode entsprechende Funktionszeiger für die einzelnen Service-Routinen der Interrupt-Handler-Struktur fest.

```
1  irqh->reset = GBAReset;
2  irqh->processEvents = GBAProcessEvents;
3  irqh->swi16 = GBASwi16;
4  irqh->swi32 = GBASwi32;
5  ...
```

Snippet 2: Ausschnitt aus der **GBAInterruptHandlerInit**-Methode

GBAMemoryInit (*\$/src/gba/memory.c*)

Neben den diversen Initialisierungsoperationen und Aufrufen weiterer Subroutinen zur Initialisierung des *memory*-Feldes der „CPU“ über das *cpu*-Feld des **GBA** legt auch diese Methode entsprechende Funktionszeiger für die einzelnen Speicherzugriffe auf der **ARMMemory**-Struktur (*\$/include/mgba/internal/arm/arm.h*) fest. Die im folgenden Snippet gezeigten Zeilen sind für die Untersuchung der Emulation des Soundsystems relevant.

```
1  ...
2  cpu->memory.load32 = GBALoad32;
3  cpu->memory.load16 = GBALoad16;
4  cpu->memory.load8 = GBALoad8;
5  cpu->memory.loadMultiple = GBALoadMultiple;
6  cpu->memory.store32 = GBASTore32;
7  cpu->memory.store16 = GBASTore16;
8  cpu->memory.store8 = GBASTore8;
9  cpu->memory.storeMultiple = GBASToreMultiple;
10 cpu->memory.stall = GBAMemoryStall;
11 ...
```

Snippet 3: Ausschnitt aus der **GBAMemoryInit**-Methode

GBAAudioInit (*\$/src/gba/audio.c*)

Die globale **GBAAudioInit**-Methode ist für den vollen Setup der **GBAAudio**-Struktur (*\$/include/mgba/inter-*

nal/gba/audio.h) der **GBA**-Instanz verantwortlich. Neben diversen Audio-Parametern werden auch benötigte **mTimingEvent**-Strukturen initialisiert. Diese Event-Strukturen dienen dem Scheduler später bei der quasi-parallelen Verarbeitung der Audiodaten. Die dafür eigens definierten Events werden mit entsprechenden Callback-Routinen verlinkt, welche die verzögerte / parallele Verarbeitung der Audiodaten durchführen. Zusammen mit der ebenfalls globalen Methode **GBAudioInit** werden während der Ausführung der Methode die folgenden Events konfiguriert.

Event	Priorität	Kanal	Callback
GB(A) Audio Sample	0x18		_sample
GB Audio Frame Sequencer	0x10		_updateFrame
GB Audio Channel 1	0x11 → 0x18	1	_updateChannel1
GB Audio Channel 2	0x12	2	_updateChannel2
GB Audio Channel 3	0x13	3	_updateChannel3
GB Audio Channel 3 Memory	0x14	3	_fadeChannel3
GB Audio Channel 4	0x15	4	_updateChannel4

Tabelle 8: Übersicht der Events der Soundkanäle des Game Boy Advance

_GBACoreSetAudioBufferSize (*\$/src/gba/core.c*)

Anschließend wird mit Hilfe der globalen Methode **mCoreLoadForeignConfig** (*\$/src/core/core.c*) die Konfiguration der **ConfigController**-Instanz, die durch die **Window**-Klasse an den **GameController** übertragen wurde, auf den **mCore** des core-Feldes der Membervariablen **m_threadContext** angewendet. Hierbei wird unter anderen die Funktion auf die im Feld **setAudioBufferSize** verwiesen wird aufgerufen. Nach Durchlaufen der globalen **GBACoreCreate**-Methode ist das die globale Methode **_GBACoreSetAudioBufferSize**. Sie leitet den Aufruf direkt weiter an die globale Methode **GBAAudioResizeBuffer** unter Verwendung des **audio**-Feldes der **GBAAudio**-Struktur des **board**-Felds der **mCore**-Struktur.

_GBACoreLoadConfig (*\$/src/gba/core.c*)

Nachdem die Funktion auf die im Feld **setAudioBufferSize** verwiesen wird aufgerufen wurde, wird von der globalen Methode **mCoreLoadForeignConfig** die allgemeine Funktion auf die im Feld **loadConfig** verwiesen wird aufgerufen. Nach Durchlaufen der globalen **GBACoreCreate**-Methode ist das die globale Methode **_GBACoreLoadConfig**. Sie übernimmt im Wesentlichen die Konfiguration für das Mastervolume des **audio**-Feldes der **GBAAudio**-Struktur des **board**-Felds der **mCore**-Struktur.

_GBACoreLoadROM (*\$/src/gba/core.c*)

Auf die vorangegangene Konfiguration des **mCore** wird schließlich der ROM in den „Core“ geladen. Hierzu verwendet die **GameController**-Instanz die Funktion auf die im Feld **loadROM** verwiesen wird. Nach Durchlaufen der globalen **GBACoreCreate**-Methode ist das die globale Methode **_GBACoreLoadROM**. Sie dient dem finalen Setup der virtuellen Hardwarekonfiguration des **mCore** sowie der Initialisierung des virtuellen Prozessspeichers im **memory**-Feld des **board**-Felds der **mCore**-Instanz.

_GBACoreSetAVStream (*\$/src/gba/core.c*)

Bevor mit der eigentlichen Emulation begonnen wird, wird nun noch der Audio-/Videostream in Form der **mAVStream**-Struktur als **m_stream**-Membervariable der **GameController**-Instanz an den **mCore** übergeben. Diese geschieht durch Aufruf der Funktion auf die im Feld **setAVStream** verwiesen wird. Nach Durchlaufen der

globalen **GBACoreCreate**-Methode ist das die globale Methode **_GBACoreSetAVStream**. Diese Methode geht hierbei lediglich dazu über den **mAVStream**-Verweis im **stream**-Feld des **board**-Feldes der **mCore**-Instanz zu speichern.

_GBACoreEnableAudioChannel (*\$/src/gba/core.c*)

Aufgabe dieser globalen Methode ist es dem **board**-Feld des **mCore** mittels gegebener Parameter zu konfigurieren. Das hierbei vorgenommene Setup bezieht sich ausschließlich auf das **audio**-Feld des **board**-Feldes vom Typen der **GBA**-Struktur. Die dabei vorgenommenen Änderungen beziehen sich somit nur auf Felder der **GBAAudio**-Struktur.

mCoreThreadStart (*\$/src/core/thread.c*)

Nach Abschluss des vollständigen Setups des **mCore** wird die im **m_threadContext.core** gespeicherte Instanz samt **m_threadContext** an die globale Methode **mCoreThreadStart** übergeben. Bevor aber die Methode den eigentlichen Thread erzeugt initialisiert sie diverse Mutex- sowie Condition-Instanzen zur Synchronisation der Thread-übergreifenden Operationen. Von besonderer Bedeutung sind hierbei der Mutex **audioBufferMutex** und die Condition **audioRequiredCond**. Beide Felder sind Teil der **mCoreSync**-Struktur des **theadContext**-Parameters vom Typen **mCoreThread**.

Sind alle Bedingungen für das Multithreading erfüllt, legt die Methode mittels globaler **ThreadCreate**-Methode (*\$/include/mgba-util/platform/{os}/threading.h*) den Emulations-Thread an. Als **ThreadEntry** wird dabei die globale Methode **_mCoreThreadRun** und als **context**-Parameter ein Verweis auf den **mCoreThread** alias **threadContext** verwendet. Der Verweis auf den so erzeugten Thread wird schließlich noch im **thread**-Feld des **threadContext**-Parameters gespeichert.

`_mCoreThreadRun ($/src/core/thread.c)`

Bevor nun mit der eigentlichen Ausführung des Prozesses begonnen wird, nimmt die globale **_mCoreThreadRun** noch ein paar Vorkehrungen für die Threadinteraktion mittels Callback-Routinen vor. Darauf folgt der Aufruf der im Feld `startCallback` des `threadContext`-Parameters hinterlegten Methode. Dabei wird die durch die **GameController**-Klasse definierte anonyme Methode mit `threadContext`-Parameter aufgerufen. Während der Ausführung des Start-Callbacks stellt der **GameController** sicher, dass im **mCore** (im `core`-Feld des `threadContext`-Parameters) die korrekten Audio-Kanäle ein- beziehungsweise ausgeschaltet sind. Hierzu verwendet der **GameController** die Funktion auf die im Feld `enableAudioChannel` verwiesen wird. Nach Durchlaufen der globalen **GBACoreCreate**-Methode ist das die globale Methode **_GBACoreEnableAudioChannel**.

Abgeschlossen wird der Code der Callback-Routine mit dem dynamischen Auslösen der Signale **gameStarted** und **startAudio** der **GameController**-Instanz die für den übergebenen `threadContext` zuständig ist. Während **gameStarted** auf die `setInput()`-Methode der `m_audioProcessor`-Instanz im **GameController** weiterleitet, um den aktuellen **mCoreThread** der **AudioProcessor**-Instanz mitzuteilen, führt der Aufruf des **startAudio**-Signals zum Aufruf der `start()`-Methode der `m_audioProcessor`-Instanz im **GameController**.

Wurde auch alle weiteren Callback-Routinen durchlaufen, beginnt die Ausführung des Prozesses durch stetigen Aufruf der Funktion auf die im Feld `runLoop` verwiesen wird. Nach Durchlaufen der globalen **GBACoreCreate**-Methode ist das die globale Methode **_GBACoreRunLoop**. Dies geschieht solange, wie sich der Thread im Zustand kleiner/gleich `THREAD_MAX_RUNNING` befindet.

Nach Durchlaufen der Setup-Phase bestehend aus dem Einrichten der notwendigen Strukturen und dem Laden des Prozessspeichers, kann der Inhalt des ROMs gemäß dem bekannten Instruction-Set eines ARM-Prozessors abgearbeitet werden. Hierbei wird jede Anweisung im ROM sequentiell eine nach der anderen ausgewertet und ausgeführt. Die dabei im ROM beschriebenen Assembler Befehle für die ARM-Architektur, werden durch entsprechende Methoden abgearbeitet, welche das Verhalten der Plattform so emulieren, als ob der Prozess auf einem physikalischen ARM ausgeführt werden würde.

`_GBACoreRunLoop ($/src/gba/core.c)`

Die bereits im vorangegangenen Abschnitt erwähnte globale Methode ist für die Ausführung der einzelnen Assembler Anweisungen im geladenen ROM zuständig. Hierzu bedient sie sich der ebenfalls globalen Methode **ARMRunLoop** und übergibt dieser dabei die Kontrolle über die „CPU“.

`ARMRunLoop ($/src/arm/arm.c)`

Mit Hilfe der übergebenen „CPU“ in Form der **ARMCore**-Struktur führt die Methode die Assembler-Anweisungen Schritt für Schritt aus. Dabei berücksichtigt sie die Anzahl der auszuführenden Anweisungen in Abhängigkeit zur Ausführung des nächsten Events. Bis es zur einer Abarbeitung von Events kommt wird je Zyklus die globale Methode **ARMStep** ausgeführt. Entspricht die Anzahl der vollzogenen Zyklen dem Zyklus eines anstehenden Events, wird die weitere Verarbeitung unterbrochen und dem Interrupt-Service-Routinen-Handler Zeit gegeben die anstehenden Events abzuarbeiten.

`ARMStep ($/src/arm/arm.c)`

Entsprechend der Natur von Software welche auf Hardware-Level in Form von Assembler-Befehlen ausgeführt wird, holt auch diese Methode stets den **OpCode** des als nächstes auszuführenden Befehls aus dem Prefetch-Speicher der **MMU**. Basierend auf den Wert des **OpCodes** wird aus einem global definierten und mittels Makros gefülltem Array der Zeiger zur Funktion ermittelt, welche für die Emulation des Assembler-Befehls verantwortlich ist.

Die zur Ausführung per Makro definierten Routinen vollziehen dabei nicht ausschließlich einfache Delegationsarbeit zu global definierten Methoden deren Funktionszeiger in diversen Feldern des **mCore** gespeichert sind. Sie führen zusätzliche Prüfungen, Vorabbedingungen und Nachbedingungen sowie weitere Operationen aus die für die korrekte Interaktion mit dem Prozess und dem emulierten Speicher notwendig sind. Die Operationen stellen dabei ein

Mindestmaß an Korrektheit der ausgeführten Assembler-Befehle vor und nach Ausführung der Callback-Routinen sicher - falls für den Befehl eine solche vorliegt.

```
1  uint32_t opcode = cpu->prefetch[0];
2  cpu->prefetch[0] = cpu->prefetch[1];
3
4  cpu->gprs[ARM_PC] += WORD_SIZE_ARM;
5
6  LOAD_32(
7      cpu->prefetch[1],
8      cpu->gprs[ARM_PC] & cpu->memory.activeMask,
9      cpu->memory.activeRegion);
10
11  ...
12
13  uint32_t instructionIndex = ((opcode >> 16) & 0xFF0) | ((opcode >> 4) & 0x00F);
14
15  ARMInstruction instruction = _armTable[instructionIndex];
16  instruction(cpu, opcode);
```

Snippet 4: Ausschnitt aus der **ARMStep**-Methode

Die Signatur einer **ARMInstruction** ist dabei so einfach wie möglich gehalten. So erwartet jede Funktion des Instruction-Sets einen Verweis auf die „CPU“, auf der die Anweisung ausgeführt werden soll, sowie den zur **ARMInstruction** geführten **OpCode**.

Ein Beispiel für so eine Makrodefinition kann im folgenden betrachtet werden. Die eigentliche Verarbeitung mittels globaler Callback-Routine findet in Zeile 5 des Snippets 5 statt.

```
1  DEFINE_LOAD_STORE_T_INSTRUCTION_ARM(STRT,
2      enum PrivilegeMode priv = cpu->privilegeMode;
3      int32_t r = cpu->gprs[rd];
4      ARMSetPrivilegeMode(cpu, MODE_USER);
5      cpu->memory.store32(cpu, address, r, &currentCycles);
6      ARMSetPrivilegeMode(cpu, priv);
7      ARM_STORE_POST_BODY;)
```

Snippet 5: ARM Instruction Makro für **STRT**

Gemäß vorangegangenem Snippet 3 sah man in Zeile 6 der Methode **GBAMemoryInit**, dass das Feld `store32` mit der globalen Methode **GBAStore32** belegt wurde, welche an dieser Stelle bei der Ausführung des Assembler-Befehls **STRT** (unter anderen) ausgeführt wird.

Der Aufruf der globalen **GBAStore32** (`$/src/gba/memory.c`) Methode führt dann zum Beispiel zum Aufruf der ebenfalls globalen Methode **GBAIOWrite32** (`$/src/gba/memory.c`) welche wiederum zum Beispiel in eine der für das Soundsystem folgenden relevanten Methoden münden kann:

- **GBAAudioWriteWaveRAM** (`$/src/gba/audio.c`)
- **GBAAudioWriteFIFO** (`$/src/gba/audio.c`)

Damit die vom ROM beziehungsweise vom Prozess generierten Audiodaten auch mittels **mAVStream** in der **VideoView** sowie durch das **AudioDevice** verarbeitet werden bedient sich mGBA verschiedener Methoden.

Zur Ausgabe über den **mAVStream** greift der Callback des „GB(A) Audio Sample“-Events (die globale **_sample** Methode) direkt auf das **stream**-Feld über den **GBA**-Verweis des Feldes **p** in der **GBAAudio**-Struktur zu. Hierbei bedient sich die **_sample** Methode des dort eingetragenen Callbacks im Feld **postAudioBuffer** und ruft somit eine Methode der vom mGBA verwendeten **FFmpeg**-Library auf um die Audiodaten im Stream abzulegen.

Betrachtet man den von der **VideoView** unabhängigen Ablauf der Audiodatenverarbeitung stellt man fest, dass die Verarbeitung direkt über den Speicher des **mCore** stattfindet. Da aber der Speicher vom Emulations-Thread verwendet wird, kann der Main-Thread nicht ohne weiteres auf diesen zugreifen. An dieser Stelle kommen die in der **mCoreThreadStart** initialisierte Condition **audioRequiredCond** sowie der Mutex **audioBufferMutex** ins Spiel. Während der Callback des „GB(A) Audio Sample“-Events (die globale **_sample** Methode) die globale Methode **mCoreSyncProduceAudio** verwendet, nutzt im Main-Thread die **AudioDevice**-Instanz des verwendeten **AudioProcessor**'s die globale Methode **mCoreSyncConsumeAudio**.

Letztere verwendet die **mCoreSyncConsumeAudio** Methode nach dem Zugriff auf die Audiodaten im Speicher, während vor dem Zugriff weitere Zugriffe durch den Prozess mittels Aufruf der globalen **mCoreSyncLockAudio** Methode blockiert werden. Erst der Aufruf der **mCoreSyncConsumeAudio** Methode gibt den Zugriff auf den Audiodaten-Speicher wieder frei.

Ebenso wie das **AudioDevice** den Zugriff auf die Audiodaten blockiert, während diese gelesen werden, so blockiert auch die **_sample**-Methode den Zugriff auf diese mit einem ebenfalls vorgeschalteten Aufruf der **mCoreSyncLockAudio** Methode. Nach der Bearbeitung der Audiodaten werden diese schließlich mit Aufruf der globalen **mCoreSyncConsumeAudio** Methode für den Zugriff wieder freigegeben.

3.3 Emulation des Soundsystems

Autor: Dominik Scharnagl

3.3.1 Audioverarbeitung im Assembler

Autor: Dominik Scharnagl

3.3.2 Weiterverarbeitung im Emulator

Autor: Dominik Scharnagl

3.4 Interaktion mit dem Betriebssystem

3.4.1 Start des Emulators

Autor: Florian Boemmel

In Kapitel **TODO: REF** wurde bereits der Ablauf bis zur Erstellung der AudioProcessor-Klasse, sowie das Setzen des Treibers beschrieben. Auf diesen Ablauf wird im Folgenden nun aufgebaut. In dieser Arbeit wird der „Qt Multimedia“ Treiber untersucht und schließt somit die Betrachtung des SDL-Treibers aus.

Startet der Benutzer den mGBA, wird unter Verwendung des zuvor gesetzten Treibers, eine neue Instanz von AudioProcessor erstellt. In diesem Fall wird die AudioProcessor::create() Methode aufgerufen und wählt über ein Switch Statement den Konstruktor von AudioProcessorQt aus und liefert eine neue Instanz zurück. Dieser verfügt über keine Logik und ist demnach leer. Für die weitere Untersuchung folgt ein Klassendiagramm der wesentlichen Klassen auf Seitens der Qt-Anwendung.

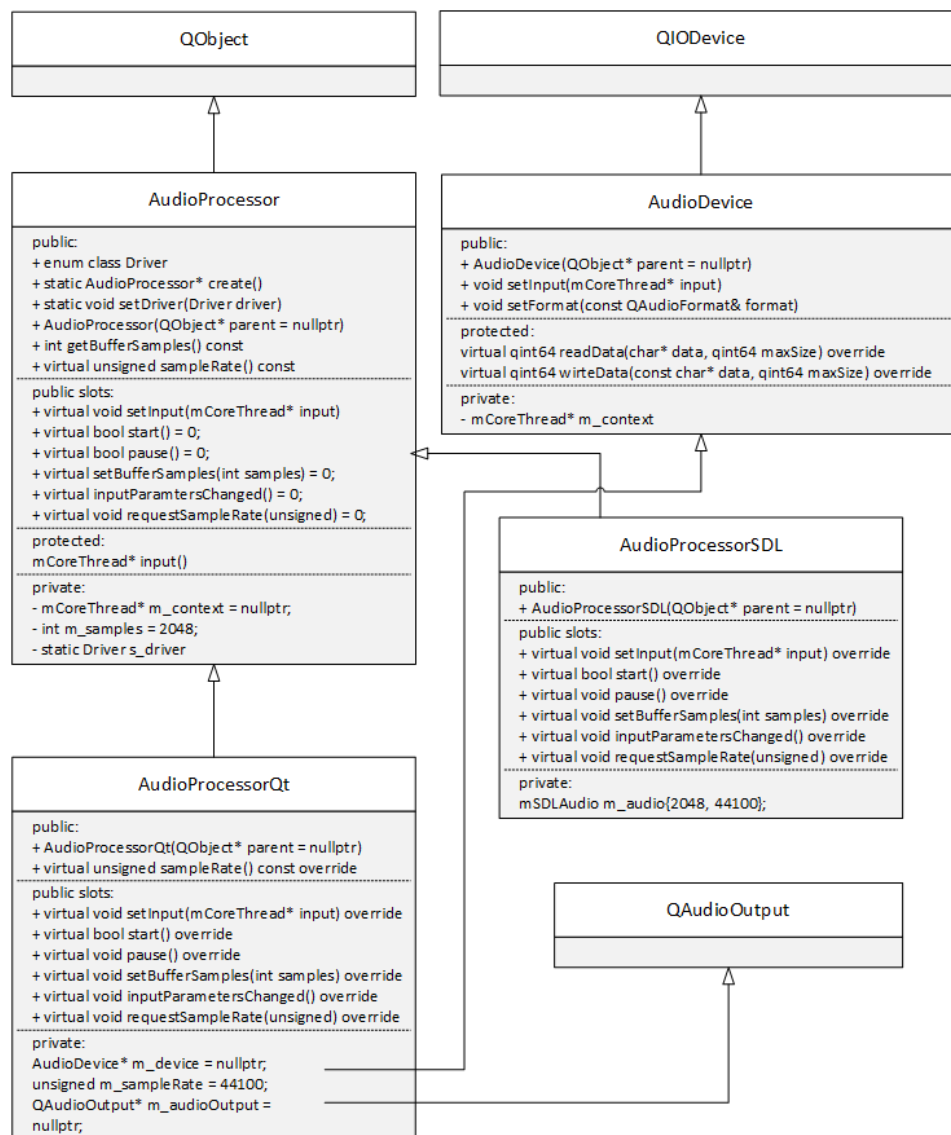


Abbildung 2: Audioklassen in der Qt-Anwendung

Die Klasse `AudioProcessor` erbt von `QObject`, ist eine abstrakte Klasse und definiert ein Interface für die Klassen `AudioProcessorQt` und `AudioProcessorSDL`. `QObject` ist die Basisklasse aller Qt Objekte und im Bezug auf die Objektmodellierung somit das Herzstück von Qt.

`AudioProcessor::getBufferSamples` liefert die Anzahl der, intern in der Variablen `m_samples` gespeicherten, Samples zurück. Diese wird initial auf den Wert 2048 gesetzt. `m_samples` kann mit dem Aufruf von **`AudioProcessor::setBufferSamples`** geändert werden. Es folgen abstrakte Methoden und Slots. Diese werden in der Klasse **`AudioProcessorQt`** überschrieben.

Weiterhin beinhaltet die Klasse eine Variable `m_context`. Diese stellt einen Zeiger auf den `mCoreThread` dar und kann mit der Methode **`AudioProcessor::setInput(mCoreThread* input)`** gesetzt werden.

Unter Verwendung einer selbst kompilierten Version von mGBA, mit Log-Ausgaben, konnte nach dem Erstellen der `AudioProcessorQt`-Klasse festgestellt werden, dass die **`AudioProcessorQt::inputParameterChanged`** Methode fünfmal aufgerufen wird. Gefolgt von einem Aufruf der **`AudioProcessorQt::requestSampleRate`** und dreimal der **`AudioProcessorQt::inputParameterChanged`** Methode. Ein weiterer Aufruf der **`AudioProcessorQt::requestSampleRate`** Methode folgt. Interessant an dieser Stelle ist, dass jeder Aufruf der zuvor aufgeführten Methoden bereits bei der Überprüfung ob ein **`AudioDevice`** vorhanden ist, scheitert. Daraus folgt, dass an dieser Stelle keine Änderungen vorgenommen werden.

3.4.2 Einstellungen über die mGBA GUI

Autor: Florian Boemmel

Der mGBA ist gestartet und die **`AudioProcessorQt`** wurde erstellt. Der Benutzer kann nun über die Menüleiste **Werkzeuge**→**Einstellungen**→**Audio/Video** auf die Audio und Video Einstellungen zugreifen.

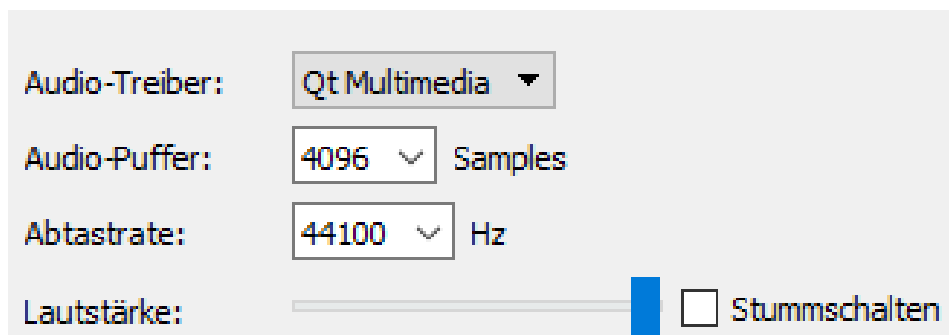


Abbildung 3: Audioeinstellungen im mGBA

In Abbildung 3 sind die für den Benutzer möglichen Einstellungen im Bezug auf das Audiosystem dargestellt. Der Audio-Treiber kann entweder auf Qt Multimedia oder SDL eingestellt werden. Der Audio-Puffer bietet die gängigsten Anzahl an Samples von 512 bis 4096. Kann aber auch benutzerspezifisch eingestellt werden. Weiterhin kann die Abtastrate gesetzt werden. Auch hier sind die gängigsten Raten vorgeschlagen, können aber auch frei gesetzt werden. Schliesslich folgt die Lautstärkeneinstellung.

Wie schon zu erraten ist, wird nach einer Veränderung des Audio-Treibers der Destruktor der zuvor gewählten Klasse aufgerufen und ein erneuter Aufruf der **`AudioProcessor::create`** Methode erzeugt eine neue `AudioProcessor` Instanz. Anließend wird die Methode **`AudioProcessor::setBufferSamples`** aufgerufen. Als Übergabeparameter erhält diese den Wert aus dem Feld Audio-Puffer und setzt diesen in die interne Variable `m_samples`.

3.4.3 Starten des ROM

Autor: Florian Boemmel

Wählt der Benutzer eine neue ROM aus und startet diese, wird zunächst die **AudioProcessor::setInput** Methode aufgerufen. Diese setzt den Zeiger auf den m_coreThread zur internen Variablen m_context. Es folgt der Aufruf der **AudioProcessorQt::start** Methode.

AudioProcessorQt::start() (\$/src/platform/qt/AudioProcessorQt.cpp)

Im ersten Schritt wird überprüft, ob der m_coreThread bereits gesetzt wurde. Im nächsten Schritt wird der internen Variablen **m_device** ein neue Instanz von **AudioDevice** zugewiesen.

Die Klasse **AudioDevice** stellt das Bindeglied zwischen AudioProcessorQt und dem mCoreThread dar. **AudioDevice** erbt von QIODevice. QIODevice ist ein Interface für alle I/O Geräte und kann deshalb nicht direkt instanziiert werden. Wird von dieser Basisklasse abgeleitet, müssen die Methoden **readData** und **writeData** überschrieben werden. Zusätzlich muss die Methode **setOpenMode** mit dem gewünschten Modus im Konstruktor aufgerufen werden. In diesem Fall wird der Parameter „ReadOnly“ übergeben. Daraus resultiert ein nur lesbares QIODevice. Weiterhin wird auch hier der mCoreThread übergeben und gesetzt. Die bereits erwähnte Methode **writeData** spielt hier keine Rolle, da nicht auf das Gerät geschrieben werden darf. Sie muss jedoch überschrieben werden aber beinhaltet nur eine Warnung. Eine genauere Betrachtung der Funktionsweise der Klasse folgt.

Es folgt das Erzeugen einer neuen Instanz von QAudioFormat. Die Klasse **QAudioFormat** speichert Informationen über Audio-Stream Parameter.

```
1   QAudioFormat format;
2       format.setSampleRate(m_sampleRate); // m_sampleRate = 44100
3       format.setChannelCount(2);          // 2 bedeutet Stereo 1 Mono
4       format.setSampleSize(16);           // Typischerweise 8 oder 16
5       format.setCodec("audio/pcm");       // Linear PCM
6       format.setByteOrder(QAudioFormat::Endian(QSysInfo::ByteOrder));
7       // Little- oder Big-Endian
8       format.setSampleType(QAudioFormat::SignedInt); // Sample Typ
9       m_audioOutput = new QAudioOutput(format, this);
10      m_audioOutput->setCategory("game");
```

Snippet 6: Ausschnitt aus AudioProcessorQt::start()

Wie bereits am Ende von Snippet 6 zu sehen, wird eine neue Instanz der Klasse **QAudioOutput** erzeugt und in die interne Variable **m_audioOutput** geschrieben. Dem Konstruktor der Klasse **QAudioOutput** wird das zuvor erstellte Format übergeben.

QAudioOutput stellt ein Interface zur Verfügung mit dem Audiodaten zu einem Audio-Gerät gesendet werden können(z.B. Lautsprecher, Kopfhörer usw.) Die **setCategory** Methode setzt den Modus auf „game“. Einige Plattformen können Audio-Streams in Kategorien gruppieren. Nützlich ist dieser Methodenaufruf, da unter Windows der mGBA nun im Lautstärken Mixer angezeigt wird.

Durch den Methodenaufruf **m_device→setInput** wird der Klasse **AudioDevice** der **mCoreThread** übergeben. Daraufhin wird die **m_device→setFormat** Methode, mit einer Referenz auf das Format von **m_audioOutput** als Übergabeparameter, aufgerufen.

`AudioDevice::setFormat(const QAudioFormat& format) ($/src/platform/qt/AudioDevice.cpp)`

Wie gewohnt wird zunächst überprüft, ob der **mCoreThread** vorhanden ist. Im nächsten Schritt wird ein Multiplikator errechnet. Dieser wird abhängig von der eingestellten FPS berechnet. Bei 60 FPS beträgt dieser 0,995458. Anschließend werden die im **mCoreThread** befindlichen Audio-Speicherbereiche gesperrt. Nun werden die Frequenzen der beiden Audiokanäle im **mCoreThread** mit den Frequenzen, multipliziert mit dem zuvor errechneten Multiplikator, des **m_audioOutput** synchronisiert. Mit dem entsperren der Speicherbereiche endet die Methode.

Zurück in der **AudioProcessorQt::start** Methode wird mit dem Aufruf von **m_audioOutput→start(m_device)** die Audioausgabe gestartet. Schließlich wird der Status des **m_audioOutput** auf aktive gesetzt. Konnte der Status erfolgreich auf aktiv gesetzt werden, liefert **AudioProcessorQt::start** „true“ zurück.

3.4.4 Transferirung der Audiodaten

Autor: Florian Boemmel

Wie bereits im vorangegangenen Kapitel erwähnt, wird der **m_audioOutput→start** Methode das **AudioDevice** übergeben. Dies bewirkt, dass die Klasse **QAudioOutput** jetzt von der Klasse **AudioDevice** Daten für die Audioausgabe liest und diese an die Systemausgabe weiterleitet. Einmal gestartet, läuft die Audioausgabe kontinuierlich weiter. Nur ein Aufruf der Methode **AudioProcessorQt::pause** stoppt die Ausgabe.

Die Klasse **QAudioOutput** ruft nun selbstständig in gewissen Zeitabständen die **AudioDevice::readData** Methode auf und übergibt einen Zeiger in dem die Daten zur Ausgabe eingelesen werden sollen und dessen Größe.

`AudioDevice::readData(char* data, qint64 maxSize) ($/src/platform/qt/AudioDevice.cpp)`

Wie bereits erwähnt, muss diese Methode überschrieben werden. Zu Beginn wird überprüft ob die maximal zulässige Größe des übergebenen Puffers nicht überschritten ist und der **m_coreThread** vorhanden ist. Nun wird, wie auch in der **AudioDevice::setFormat** Methode, der Speicherbereich im **m_coreThread** in dem die Audiodaten gespeichert sind gesperrt. Mit dem Methodenaufruf **blip_samples_avail** wird die Anzahl der verfügbaren Samples im **m_coreThread** abgefragt. Überschreitet die Anzahl der Samples die Größe des Puffers, geteilt durch die Strukturgröße **GBAStereoSample**, wird die Anzahl der verfügbaren Samples auf die Puffergröße, geteilt durch die Strukturgröße **GBAStereoSample**, reduziert.

Jetzt können die Samples aus dem **m_coreThread** gelesen werden. Dies geschieht durch den Methodenaufruf von **blip_read_samples** für den linken und den rechten Kanal. Dazu wird der übergebene Puffer auf die Struktur **GBAStereoSample** gecastet und übergeben. Ein Entsperren des zuvor gesperrten Speicherbereichs und das Zurückgeben der Anzahl gelesener Daten beendet die Methode **AudioDevice::readData**. Die im Puffer befindlichen Daten werden nun in der Klasse **QAudioOutput** verarbeitet und zum Systemausgang weitergeleitet.

4 Zusammenfassung

4.1 Inhalt des Dokumentes

Autor: Dominik Scharnagl

4.2 Fazit zur Studienarbeit

Dominik Scharnagl

Hello World by Dominik.

Florian Boemmel

Hello World by Florian.

Ngoc Luu Tran

Hello World by Ngoc.

Literatur

- [1] Nintendo: *Game Boy Advance*
<https://www.nintendo.de/Unternehmen/Unternehmensgeschichte/Game-Boy-Advance/Game-Boy-Advance-627139.html>, Mai 2018
- [2] Giga Ratgeber: *Was ist der Unterschied zwischen Simulation, Emulation & Virtualisierung?*
<https://www.giga.de/extra/ratgeber/specials/was-ist-der-unterschied-zwischen-simulation-emulation-virtualisierung-computertechnik/>, Mai 2018
- [3] Nintendo: *Game Boy Advance*
http://de.nintendo.wikia.com/wiki/Game_Boy_Advance, Mai 2018
- [4] Coranac: *18. Beep! GBA sound introduction*
<https://www.coranac.com/tonc/text/sndsqr.htm#sec-intro>, Mai 2018
- [5] BELOGIC: *The Audio ADVANCE*
<http://belogic.com/gba/>, Juni 2018

Bilder

- Abbildung 1: *Game Boy Advance - Blue Edition*
<https://d3nevzfk7ii3be.cloudfront.net/igi/L3WryntCMswfDks1.large>, Mai 2018
- Abbildung 2: *Übersicht der Audioklassen in der Qt Anwendung*