



PLAYSTATION 3

Make Classic Games

Índice

1. Introducción
2. PlayStation 3
 - a. Historia
 - b. Especificaciones Técnicas
 - c. Modelos
 - d. Juegos
 - e. Accesorios
3. Arquitectura
 - a. Arquitectura IBM CELL
4. Herramientas de Desarrollo para PS3
5. Ejemplos de desarrollo para PS3
6. Referencias

1. Introducción

En esta presentación exploraremos el desarrollo para PlayStation 3 (PS3), una de las consolas más influyentes de su generación. Analizaremos su historia, arquitectura, herramientas de desarrollo y algunos ejemplos de proyectos creados para este sistema. También revisaremos su impacto en la industria de los videojuegos y los desafíos que representó para los desarrolladores.



2. PlayStation 3

La PlayStation 3 (PS3); fue la consola de la séptima generación creada por Sony; compite con XBOX 360 y Nintendo Wii.

Esta consola ha tenido un gran impacto en la industria y tuvo bastante éxito vendiéndose más de 87 millones de unidades.



2. PlayStation 3

Historia

La PlayStation 3 fue lanzada por Sony en 2006 como la sucesora de la PlayStation 2. Su desarrollo comenzó a principios de los 2000, con Sony colaborando con IBM y Toshiba para crear el procesador Cell, un componente revolucionario que diferenciaba a la PS3 de otras consolas.

Durante el tiempo que estuvo activa la consola, tuvo varias versiones como los modelos slim.

A pesar de un inicio difícil debido a su alto precio y arquitectura compleja, la consola logró consolidarse con el tiempo, vendiendo más de 87 millones de unidades hasta el final de su producción en 2017.

2. PlayStation 3

Especificaciones Técnicas

CPU	Cell Broadband Engine de 3.2 GHz con 1 PPE y 8 SPEs (1 desactivado).
GPU	RSX "Reality Synthesizer" basado en la arquitectura de NVIDIA G70.
Memoria	256 MB XDR RAM + 256 MB GDDR3 VRAM.
Almacenamiento	Modelos con HDD (SATA) de 20 GB hasta 500 GB. Posibilidad de usar discos Blu-Ray, DVD, CD...(compatibilidad con PS2 (solo algunos modelos FAT) y PS1 (todos los modelos)). Lector tarjetas
E/S	Wi-Fi, Ethernet, Bluetooth 2.0, HDMI y USB 2.0. Conectividad con PSP...

2. PlayStation 3

Modelos



PS3 FAT (2006)



PS3 Slim (2009)



PS3 SuperSlim (2012)

2. PlayStation 3

Juegos

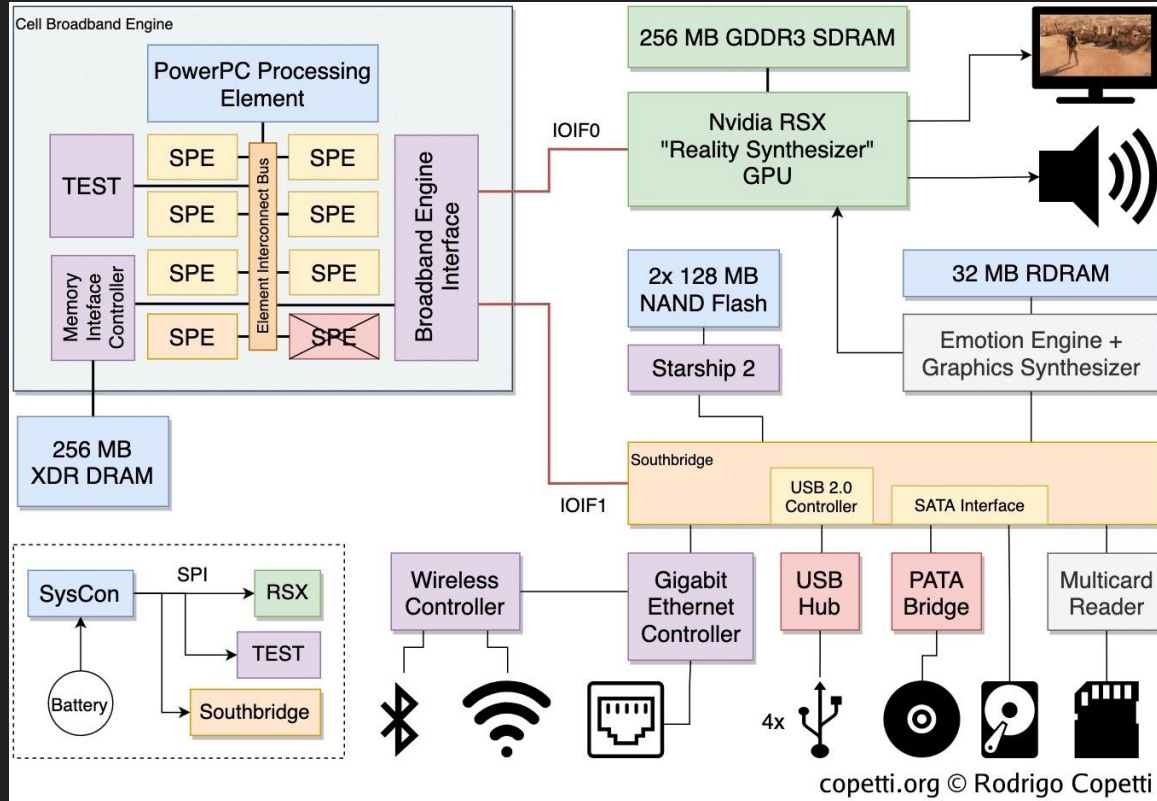


2. PlayStation 3

Accesorios

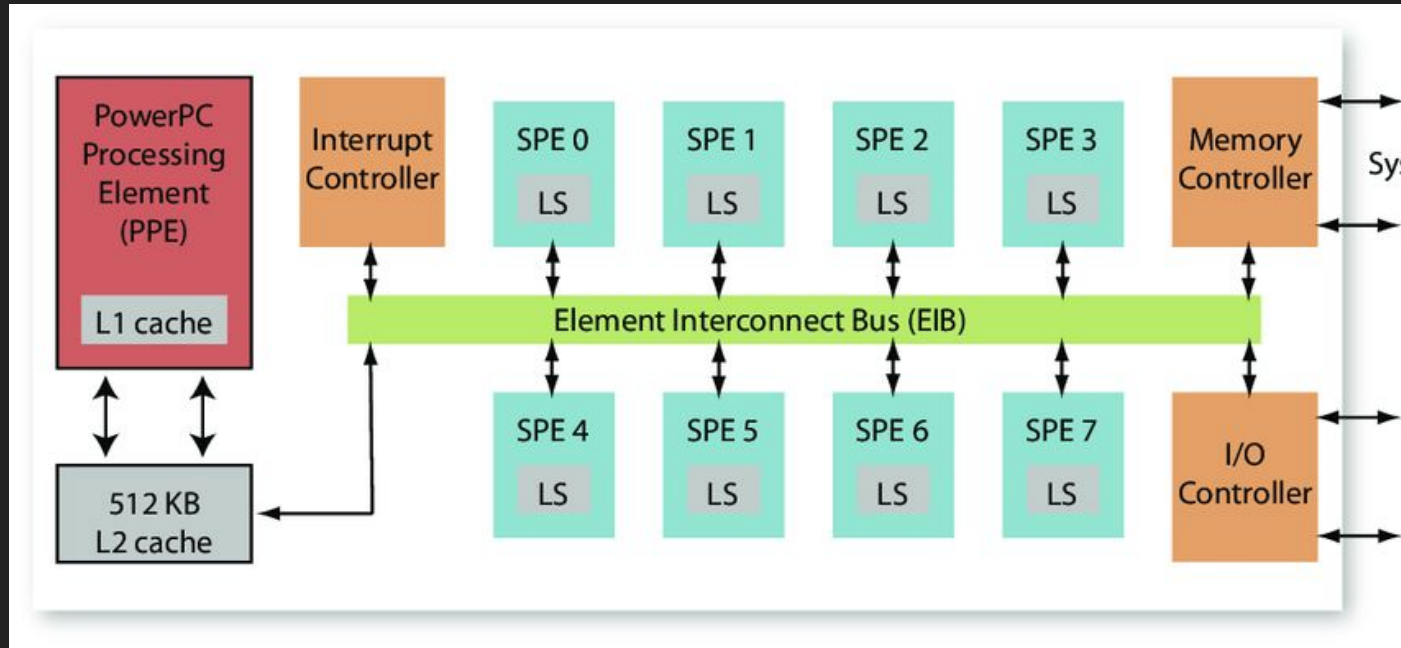


3. Arquitectura



3. Arquitectura

IBM Cell BroadBand



4. Herramientas de Desarrollo para PS3

Veamos algunas herramientas de desarrollo para PS3:

- *PS3DK*: SDK Oficial para PS3, proporcionado por Sony.
- *SN Systems ProDG*: Conjunto de herramientas para compilar, depurar y crear software para PS2,PS3, PSP, Gamecube,etc...
- *PSL1GHT*: Conjunto de herramientas desarrollado por la comunidad y que permite crear software casero para PS3. <https://github.com/ps3dev/PSL1GHT>
- *UDK Ultimate*: Versión del motor Unreal Engine con soporte para PS3 (deprecado pero lo ha recuperado la comunidad). <https://www.retroreversing.com/udk-ultimate>

No podemos olvidar, que se requiere el uso de un emulador para probar nuestro software.

- *RPCS3*: emulador para PS3. <https://rpcs3.net/>

5. Ejemplos de desarrollo para PS3

Podemos encontrar algunos ejemplos en el repositorio de *PSL1GHT*:

<https://github.com/ps3dev/PSL1GHT/tree/master/samples>

Además, de que no olvidemos que el uso de UDK también nos proporcionan algunos ejemplos:

Puedes descargarlo desde:

<https://archive.org/details/udk-engine-ps-3-xbox-360-pc.-7z>

6. Referencias

1. Sony Computer Entertainment. "PlayStation 3 Technical Overview."
Disponible en: <https://www.playstation.com>
2. Copetti.org: Arquitectura PS3.
<https://www.copetti.org/writings/consoles/playstation-3/>
3. IBM. "Cell Broadband Engine Architecture." Disponible en:
<https://www.ibm.com>
4. RPCS3. "PS3 Emulator." Disponible en: <https://rpcs3.net>
5. PSDevWiki. "PlayStation 3 Development." Disponible en:
<https://www.psdevwiki.com/ps3>