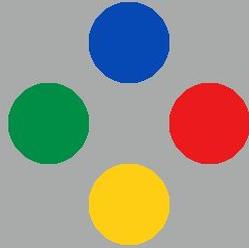
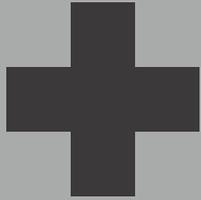


Super Nintendo Entertainment System (SNES)

Make Classic Games

Índice

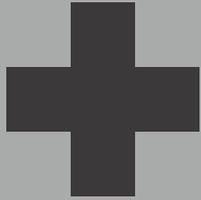
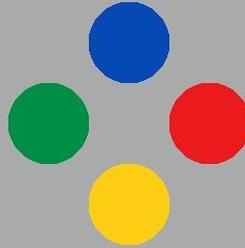
1. Introducción
2. Super Nintendo /Super Famicom
 - a. Historia
 - b. Especificaciones Técnicas
 - c. modelos
 - d. Juegos
 - e. Accesorios
3. Arquitectura
4. Herramientas de Desarrollo
5. Ejemplos



1. Introducción

No podemos olvidar la rival indiscutible de la Sega Mega Drive; protagonista también de la guerra de las consolas de la época de 16 bits.

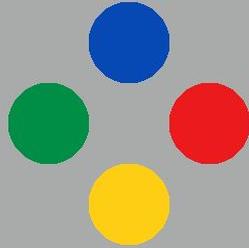
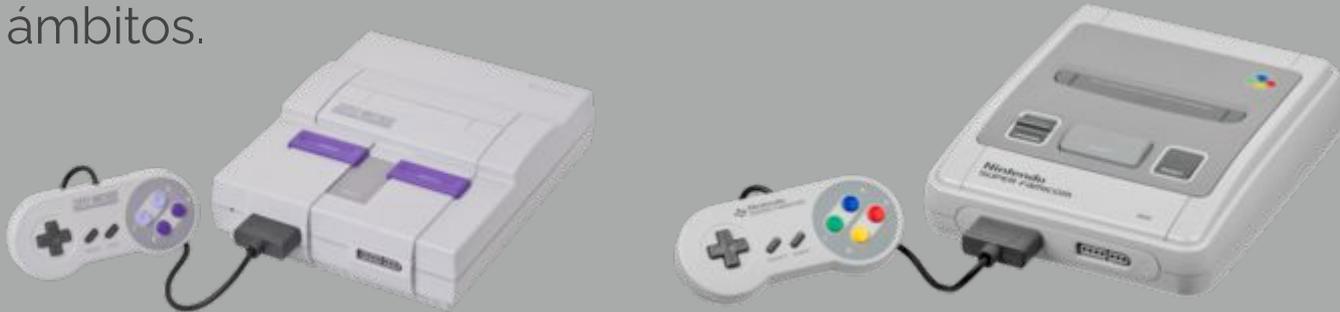
Hablamos sino, de la gran Super Nintendo /Super Famicon o SNES; en esta presentación, comentaremos que fue, sus características y veremos herramientas para desarrollar para esta consola.



2. Super Nintendo / Super Famicon

La Super Nintendo / Super Famicon en japon, es la segunda consola doméstica que lanzó Nintendo; es la sucesora de la NES (Nintendo Entertainment System) y pertenece a la 4ª Generación de consolas.

Esta consola, tuvo bastante éxito y aportó muchos grandes juegos y diferentes mejoras en diferentes ámbitos.



2. Super Nintendo / Super Famicom

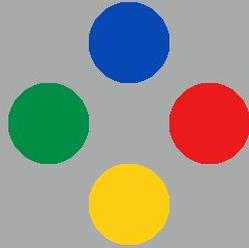
Historia

La SNES o SFC (Super NES o Super Famicom), comenzó su desarrollo por el año 1987 y mostrando el prototipo en noviembre de ese año. Fue en el año 1990, cuando salió el primer modelo en Japón; siendo un éxito vendiéndose 300.000 unidades en pocas horas.

En 1991, Salió al mercado la SNES en Norteamérica como un rediseño de la consola y en Europa y otras partes salió en el año 1992 conservando en parte el diseño de la super famicom (cambiando la etiqueta).

Una de sus principales características era la posibilidad de añadir más funcionalidades utilizando chips de apoyo y utilizando un potente chip de sonido. Además de la capacidad de utilizar el Modo 7 y el pseudo-3D.

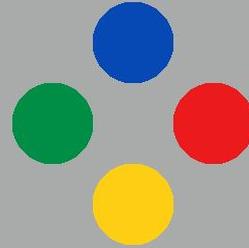
En el año 1998, Nintendo ya dejó de dar soporte para esta consola aunque ha hecho varios relanzamientos en otros sistemas.



2. Super Nintendo / Super Famicom

Especificaciones Técnicas

CPU	Procesador Ricoh 5A22, basado en el procesador WDC W65C816 de 16 bits. Velocidad 1,79/ 2,68/ 3,58 Mhz en NTSC o 1,77/2,66/3,55 MHz en PAL. Capacidad de DMA, HDMA Capacidad de E/S en paralelo
Memoria	128KB de RAM (64KB de video, 64KB de sonido).
Gráficos	2 chips de procesamiento (S-PPU1 y 2) 16 bits 256x224 /512x448 de resolución; capacidad de hasta 256 colores en pantalla; 128 Sprites por pantalla (32 por línea).
Sonido	2 chips de sonido: <ul style="list-style-type: none">• Chip Sony SPC700 de 8 bits; 1024Mhz de reloj• S-DSP de 16 Bits con 8 canales de sonido.
E/S	2 Puertos controladores y Puerto expansión inferior
Almacenamiento	Cartuchos de hasta 32Mbit (aunque puede ampliarse). Capacidad de CD*



2. Super Nintendo / Super Famicom

Modelos



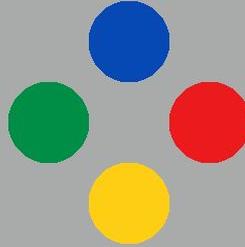
SFC



SNES - América



SNES- Europa



SNES- SurCorea



SNES-JR América

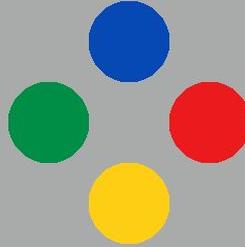
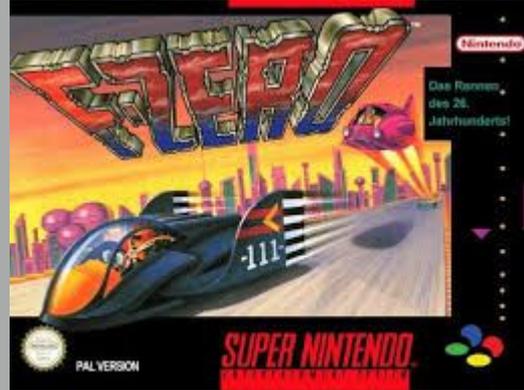
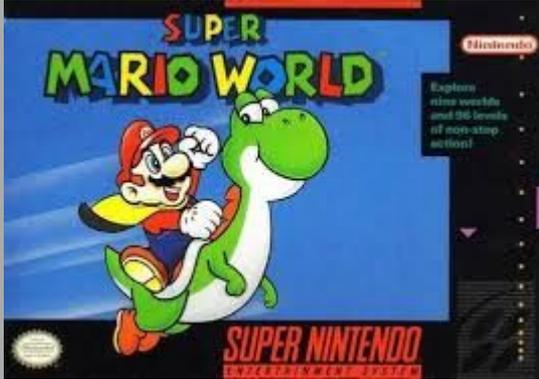
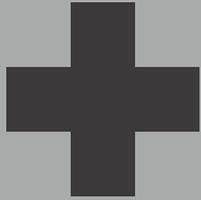


SFC-JR- Japón



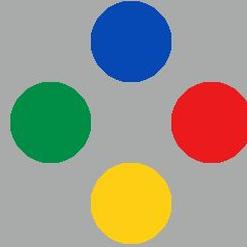
2. Super Nintendo / Super Famicom

Juegos

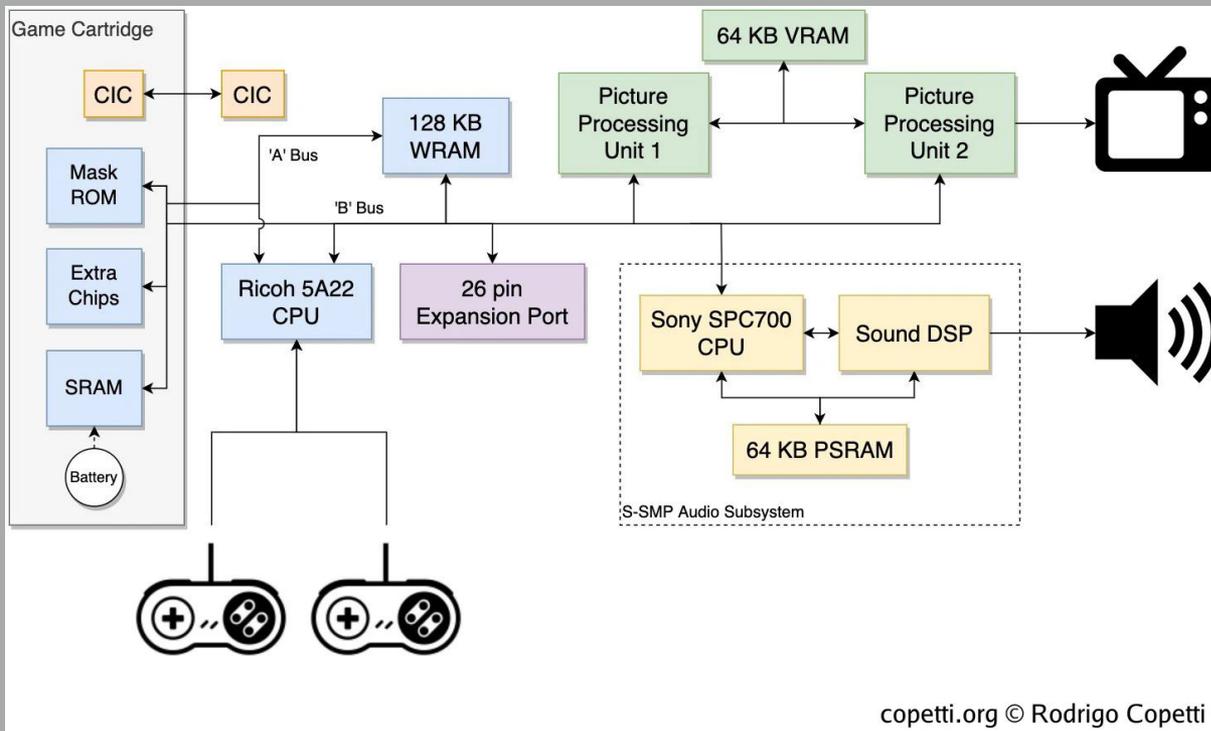


2. Super Nintendo / Super Famicom

Accesorios



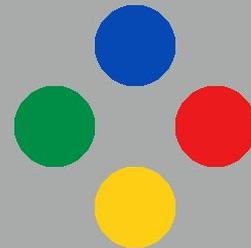
3 Arquitectura



4. Herramientas de Desarrollo para SNES

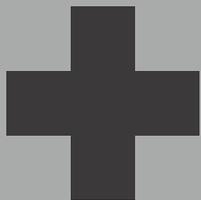
Veamos algunas herramientas de desarrollo para SNES:

- Información sobre desarrollo para SNES:
<https://wiki.superfamicom.org/>
- PSVSNESLIB (Kit de Desarrollo para SNES):
<https://github.com/alekmaul/pvsneslib>
- Hemos creado una imagen Docker con las herramientas:
<https://registry.hub.docker.com/r/zerasul/pvsneslib>
- Emulador SNES:
 - No\$SNS: Solo Windows (<https://problemkaputt.de/sns.htm>)
 - SNES9x: Uno de los emuladores más clásicos de SNES

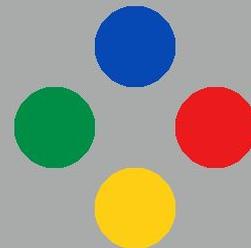


5 Ejemplos de desarrollo

Puedes encontrar ejemplos para desarrollar, en la carpeta de PVSNESTLib.



<https://github.com/alekmaul/pvsneslib/tree/master/snes-examples>



6. Referencias

- SNES(Wikipedia):
https://es.wikipedia.org/wiki/Super_Nintendo
- Super Game Boy (Wikipedia):
https://es.wikipedia.org/wiki/Super_Game_Boy
- Arquitectura SNES (Rodrigo Copetti):
<https://www.copetti.org/writings/consoles/super-nintendo/>
- PVSNESLIB:
<https://github.com/alekmaul/pvsneslib>

