

# Nintendo Wii /WiiU

*Make Classic Games*

# Índice

1. Introducción
2. Wii
  - a. Historia
  - b. Especificaciones
  - c. Juegos
  - d. Accesorios
3. WiiU
  - a. Historia
  - b. especificaciones
  - c. Juegos
  - d. Accesorios
4. Arquitectura
  - a. Wii
  - b. WiiU
5. Desarrollo para Wii
6. Ejemplos de desarrollo
7. Referencias

# 1. Introducción

No podemos olvidar dos grandes consolas de Nintendo que fueron sobre todo la primera un Boom en la industria del videojuego.

Hablamos de la Wii y de su sucesora WiiU; que tuvieron bastante éxito gracias entre otras a novedades como el control de movimiento, etc...

En esta presentación vamos a ver qué fue de estas dos consolas y cómo desarrollar software casero para ella.



## 2. Wii

### Historia

Nintendo Wii (que viene del pronombre en inglés We) fue lanzada en norteamérica en noviembre de 2006 y pertenece a la séptima generación de consolas junto a la Nintendo DS

La Nintendo Wii tuvo varias novedades como la utilización de un controlador con detector de movimiento tridimensional y posibilidad de apuntar.

Fue una de la consola más vendida de dicha generación vendiendo más de 101.630.000 unidades vendidas.



## 2. Wii

### Especificaciones

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>CPU</b>            | PowePC CPU “broadway” a 729Mhz  |
| <b>GPU</b>            | ATI “Hollywood” con tecnología 90nm a 243Mhz con 64MB de VRAM DDR3  |
| <b>Memoria RAM</b>    | 24MB RAM y 3MB EDRAM  |
| <b>Almacenamiento</b> | Discos compactos Wii 12Cm y compatibilidad discos GC 8Cm.<br>Almacenamiento Flash 512MB y capacidad de ampliar usando SD.                     |
| <b>E/S</b>            | Capacidad para 16 controladores, 4 controladores GC, 2 tarjetas memoria GC, tarjeta SD, sensor movimiento, ethernet, capacidad Wifi 802.11b/g |
| <b>Controlador</b>    | Controlador wii con capacidad de movimiento tridimensional por acelerómetro y ampliable para giroscopio con el llamado Motion Plus.           |

## 2. Wii

### Modelos



**Wii(2006)**



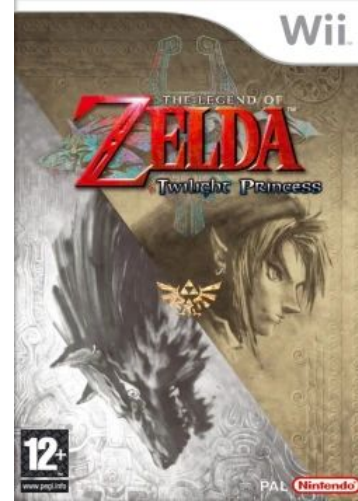
**Wii Family Edition (2011)**



**Wii Mini(2012)**

## 2. Wii

### Juegos



## 2. Wii

### Accesorios y controladores





## 2. Wii

### Accesorios y controladores



# 3. WiiU

## Historia

La WiiU fue la sucesora de la Wii y predecesora de Nintendo Switch; pertenece a la octava generación de consolas junto a la Nintendo 3DS; fue lanzada en Noviembre de 2012.

Una de las principales novedades es la utilización de un controlador con pantalla integrada; además de ser compatible con los controladores de Wii.

Vendió 14. 260. 000 unidades.



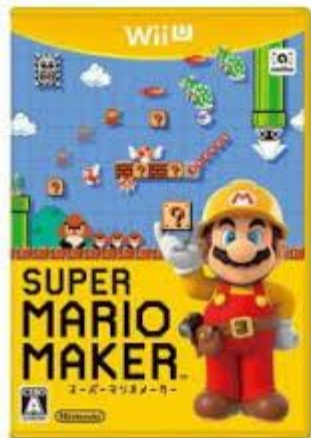
# 3. WiiU

## Especificaciones

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>CPU</b>            | IBM Tri-core arquitectura power de 45nm a 1,24Ghz   |
| <b>GPU</b>            | AMD Radeon (RV700) a 550Mhz con 32MB de VRAM  |
| <b>Memoria RAM</b>    | 2GB de RAM DDR3   |
| <b>Almacenamiento</b> | 8GB de almacenamiento flash (32GB en modelos premium) con capacidad de ampliar a través de USB. Además de poder utilizar discos de 12cm tanto para wiiU como para Wii |
| <b>E/S</b>            | Capacidad de utilizar el controlador WiiUGamepad, controladores de Wii y gamecube (con adaptador); además de tarjeta SD, puertos USB, capacidad Wifi,etc..            |
| <b>Controladores</b>  | Controlador WiiUGamepad con pantalla táctil incorporada y compatibilidad con Wiimote  |

### 3. WiiU

#### Juegos



### 3. WiiU

#### Accesorios y controladores



**WiiU Gamepad**



**WiiU Pro Controller**

### 3. WiiU

#### **Accesorios y controladores (Wii U Gamepad)**

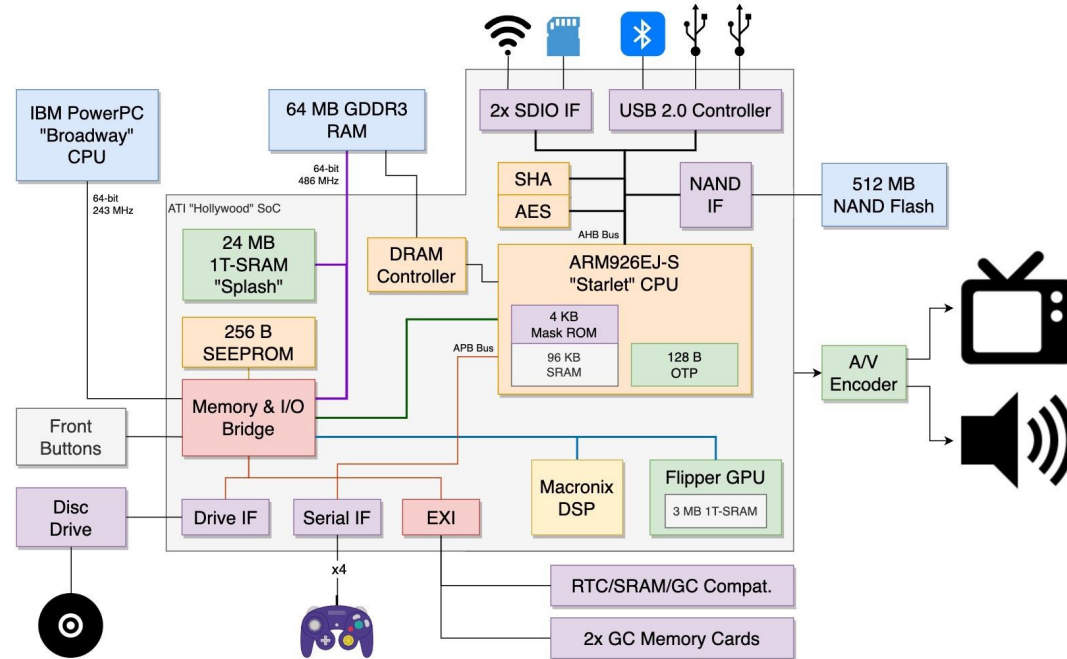
El WiiU Gamepad es el controlador principal de WiiU; aunque también podían conectarse controladores de Wii con Nunchuck.

Tiene integrada pantalla táctil, micrófono, altavoces, cámara digital, y diferentes funcionalidades extra.



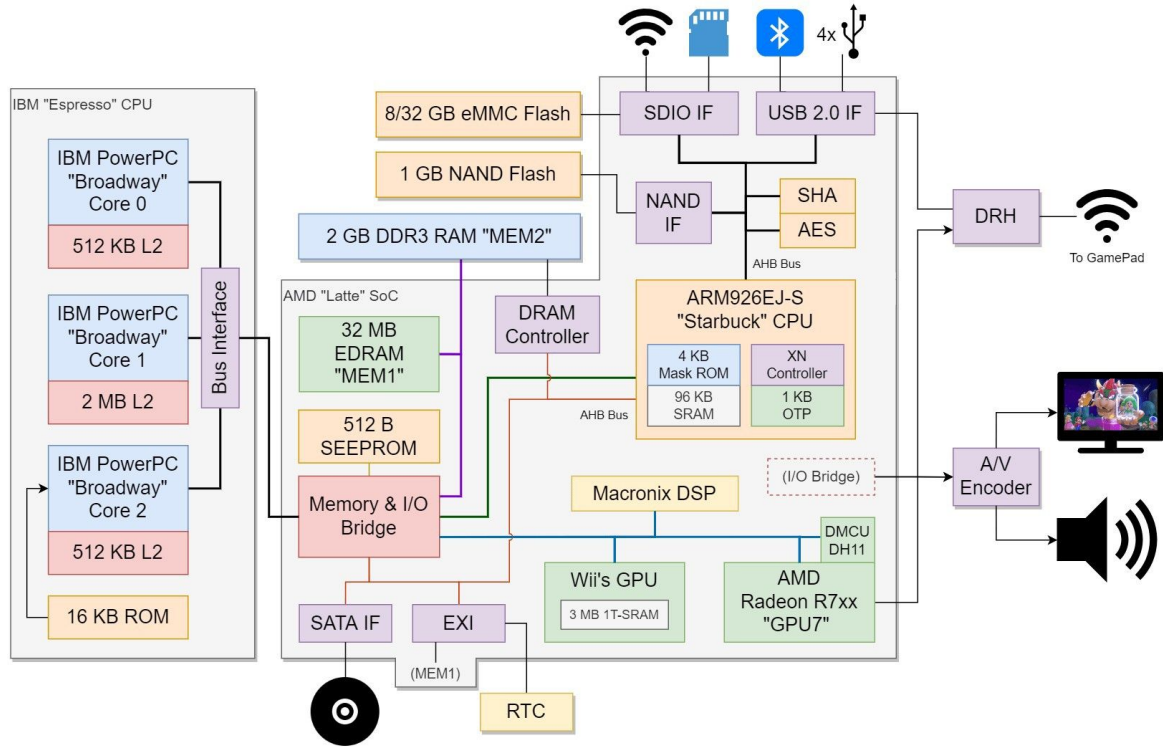
# 4. Arquitectura

## Wii



# 4. Arquitectura

## WiiU





## 5. Desarrollo para Wii/WiiU

### DevkitPro

Para desarrollar para Wii o WiiU, podemos usar el conjunto de herramientas DevkitPro; concretamente su vertiente para PPC (PowerPC). Este conjunto incluye.

- Librerías de desarrollo como Libogc,wiiuse,libwut.
- Compilador y herramientas de depuración.

También puedes encontrar una imagen docker con las herramientas:

<https://hub.docker.com/r/devkitpro/devkitppc>

## 5. Desarrollo para Wii/WiiU

### Emulador

También obviamente necesitaremos un emulador para ambos sistemas; uno de los más utilizados es Dolphin.

Dolphin puede emular GC y Wii por lo que nos puede ayudar a probar nuestros desarrollos.

Puedes encontrar más información en su página web: <https://es.dolphin-emu.org/?cr=es>



## 5. Desarrollo para Wii/WiiU

### Emulador

Para el caso de WiiU, también hay disponible un emulador llamado Cemu.

Este emulador permite emular una WiiU de tal forma que podemos jugar a los diferentes juegos y probarlos.

Puedes encontrar más información en su página web:

<https://cemu.info/>



## 6. Ejemplos de Desarrollo

Puedes ver los ejemplos de desarrollo desde el repositorio oficial de la propia librería.

Puedes encontrarlo en la siguiente dirección:

<https://github.com/devkitPro/wii-examples>

Para WiiU:

<https://github.com/devkitPro/wut-packages>

## 7. Referencias

- Wikipedia Wii: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wii>
- Wikipedia WiiU: [https://es.wikipedia.org/wiki/Wii\\_U](https://es.wikipedia.org/wiki/Wii_U)
- Wikipedia Accesorios:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Accesorios\\_para\\_Wii](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Accesorios_para_Wii)
- Rodrigo Copetti: <https://www.copetti.org>
- DevKitPro: <https://devkitpro.org/>
- Dolphin: <https://es.dolphin-emu.org/?cr=es>
- Cemu: <https://cemu.info/>