

ProDG for PSP®(PlayStation®Portable)

ProDG for PSPには、コンソール ゲームをビルドおよびデバッグするための高度なツールチェーンが搭載されています。当社では、ユーザーのフィードバックをもとに継続的に開発を行っており、さまざまに変化する要求にお応えしています。

ツールチェーンには、以下のコンポーネントが含まれています。

- C/C++ コンパイラ
- アセンブラ
- リンカー
- デバッガー（機能強化されたユーザ・インタフェース）
- マイクロソフトのビジュアル・スタジオ.NET統合環境
- ターゲットマネジャー

重要機能

SN C/ C++コンパイラ

SN C/C++ コンパイラは、ゲーム コンソール開発者の方々のご意見を反映して開発されました。高いパフォーマンス、高度な最適化設定、総合的な言語サポートにより、開発するゲームの品質が向上します。

業界標準の C++ フロントをベースとし、プロジェクト構築およびコード生成に関する詳細な設定が可能となっています。自社開発、管理されている本製品は、次世代コンソールのアーキテクチャ用の SN Systems プログラミング システムの基盤となっています。

多様な 最適化オプション -

- 最適化用の詳細なユーザー設定。ループのアンロール、関数のインライン化、およびイントリシック関数のインライン化
- 高度な命令スケジュール
- 浮動小数点数式の再アレンジ
- 処理間分析
- マルチコンパイル モジュールのコード最適化機能
- 共通するサブ数式の削除
- 誘導変数の削除
- 管理フローの向上

より効率的な 開発環境 - 緻密なコードの記述が短時間で可能になります。わかりやすいインライン アセンブリ構文、コンパイル済みヘッダ、ビジュアル・スタジオ.NETの統合環境を使用することにより、生産性が向上します。

標準への準拠 - ANSI/ISO C/C++、BOOST C/C++、GCC C/C++、マイクロソフトC/C++、およびSTLPort C/C++に対応することにより、マルチ プラットフォーム コードの記述が簡単になりました。

VFPUアセンブラの対応 - VFPU プリフィックス機能用の SN System のシンプルな構文を含む、VFPU アセンブラーに対応しています。

アセンブラ

コンパイラドライバから自動的に開いてオブジェクト モジュールを生成します。またアセンブリ プログラムでのソース レベルのデバッグ用のデバッグ情報も含まれています。

リンカー

コードの位置、割り当て、アラインメント、およびメモリ上のデータに対する正確なコントロールが可能になっています。また、使用されていない関数やデータ ストリッピングも管理できるため、コードのサイズを最小に抑えることができます。

デバッガー

ソースコード、逆アセンブリ、メモリ、レジスタ、変数、TTY、コールスタックを検証するための総合的な支援機能が用意されています。デバッガーのペイン分割機能では、ペインのレイアウトを自由に設定できるため、使いやすさも向上しています。シングルステップは、条件ブレークポイントを使用することにより、ユーザーがコントロールできます。また、繰り返しの多い作業は、デバッガーのスクリプト言語を使用して自動化することもできます。

主要機能

- ファイルや関数を管理するためのシンプルなプロジェクトナビゲーションを搭載したワークスペースペイン
- 条件式/カウント式ブレークポイントに対応
- ソース/逆アセンブリペインのミックスモード
- パイプラインのアナライザ
- VFPUへの対応
- ポップアップ式の数式評価機能
- ペイン間のドラッグ&ドロップ
- ペインレイアウト、ショートカット、フォント、カラーはユーザー設定可能

ビジュアル・スタジオ統合環境

上記の機能とビジュアル・スタジオ.NET (2003) との統合は、Add-ins および Appwizards を使用して行います。以下の機能が用意されています。

- ELF およびライブラリ用のプロジェクトAppwizards for PSP
- ツールチェーンのコマンドラインスイッチ、デバッガー/ELF用のコマンドライン引数、ファイルサービング用のパスはすべて、用意されている設定ダイアログボックスで設定可能
- デバッグとリリースビルドに対してそれぞれ異なるリンカースクリプトを使用するなど、環境に応じてプロパティを使い分け可能
- ビルド処理中のC、C++、アセンブリの各ファイルに対する完全なソース依存度チェック
- コンパイラとリンカーのエラーや警告がビジュアル・スタジオ形式で出力ソースファイルで該当する行を表示
- CソースおよびC++ソースの編集時には、Intellisense機能を使用可能
- ビジュアル・スタジオから直接ProDGデバッガーを開いてプロジェクトのデバッグが可能

ターゲットマネジャー

- 実行ファイルのロードと実行
- VRAM、モジュールリストおよびTTYのビュー
- ファイルサービング機能により、ターゲットからホストファイルシステムへのアクセスが可能
- ネットワーク上で、複数の同時デバッグセッションや開発用ハードウェアの共有が可能
- ターゲットマネジャーSDKでは、プラグインやカスタムツールの開発用に完全なターゲット管理が可能
printfストリームのカラーコード表示

ドキュメント

総合的なドキュメントは、PDF形式およびコンパイル済みのHTML形式で提供されます。またWebサイトの開発者用テクニカルサポートエリアには、技術的な情報やFAQが用意されています。

テクニカルサポート

電子メールや電話によるテクニカルサポートは、直接日本事務所が対応します。Webサイトの開発者用テクニカルサポートエリアでは、技術情報、FAQ、ダウンロード、製品アップデート、ドキュメント、サンプルコードを、24時間年中無休でご利用できます。

対応するOS: Windows XP

詳細な情報は <http://www.snsys.jp/psp/prodg.asp>
製品体験版への申し込みは contact@hq.scei.sony.co.jp

SN Systems

1st Floor Hartwell House – 55-61 Victoria Street – Bristol – United Kingdom – BS1 6AD
T: + 44(0)117 929 9733 F: + 44(0)117 929 9251 www.snsys.com

著作権に関する注意事項

© 著作権 2000-2008 SN Systems Ltd. 無断転載を禁ず。ProDGは、SN Systems Ltd. の登録商標です。SNロゴは、SN Systems Ltd. の商標です。"PlayStation"および"PSP"はSony Computer Entertainment Inc.の登録商標です。"Microsoft"、"Visual Studio" "Windows" および"Windows XP"はMicrosoft Corporationの登録商標です。この文書で使用される商品名または会社名は、それぞれの所有者の商標です。