

mcs ライブラリ リリースノート

Ver 1.2.0

任天堂株式会社発行

このドキュメントの内容は、機密情報であるため、**厳重な取り扱い、管理を行ってください。**

目次

1	mcsライブラリについて.....	4
1.1	mcsライブラリで提供される機能	4
1.1.1	PCとNITROハードウェアとの複数チャンネルのストリーム通信	4
1.1.2	PC上のファイルの入出力	4
1.1.3	PCへの文字列出力	4
1.2	マルチスレッドでの動作について.....	4
2	主な変更点.....	4
2.1	2007/11/07 版での変更点	4
2.1.1	関数の引数の変更.....	4
2.2	2007/03/14 版での変更点.....	5
2.2.1	DSカード差込口の電源をONに対応	5
2.3	2006/05/29 版での変更点.....	5
2.3.1	バグ修正	5
2.4	2005/09/01 版での変更点.....	5
2.4.1	DEBUGGER SHARINGの対応.....	5
2.5	2005/03/28 版での変更点.....	5
2.5.1	関数の追加	5
2.5.2	機能の追加	5
2.6	2005/01/31 版での変更点.....	5
2.6.1	関数の挙動の変更.....	5
2.6.2	関数の追加	5
2.6.3	関数名の変更.....	6
2.7	2004/11/10 版での変更点	6
2.7.1	関数名の変更.....	6
2.7.2	機能の強化	6
2.8	2004/09/02 版での変更点.....	6
2.8.1	関数名の変更.....	6
2.8.2	引数の型の変更	6
3	既知の問題点.....	6
4	今後の予定	6

改訂履歴

版	改訂日	改 訂 内 容	承認者	担当者
1.2.0	2007-11-26	2007/11/26 版に対応		喜多村
1.1.0	2007-03-14	2007/03/14 版に対応		喜多村
1.0.5	2006-05-29	2006/05/29 版に対応		喜多村
1.0.4	2005-08-26	2005/09/01 版に対応		喜多村
1.0.2	2005-03-18	2005/03/28 版に対応		喜多村
1.0.0	2005-01-24	2005/01/31 版に対応		喜多村
0.3.0	2004-10-28	2004/11/10 版に対応		喜多村
0.2.1	2004-10-12	マルチスレッドでの動作についての注意事項を追加。		西田泰
0.2.0	2004-08-26	2004/09/02 版に対応（関数名と引数の型の変更）		喜多村
0.1.0	2004-08-02	初版		喜多村

1 mcs ライブラリについて

mcs は「Multiple Channel Stream」の頭文字を並べたもので、ニンテンドーDS プログラムと複数の Windows アプリケーションとの間で通信を実現する関数が提供されます。

1.1 mcs ライブラリで提供される機能 ---

mcs ライブラリでは、現在以下の機能を提供しております。

1.1.1 PC と NITRO ハードウェアとの複数チャンネルのストリーム通信 ---

mcs ライブラリでは、ニンテンドーDS 上で動作するプログラムと PC 上で動作する複数の Windows アプリケーションとの間で複数チャンネルのストリーム通信を実現する機能を提供します。

1.1.2 PC 上のファイルの入出力 ---

mcs ライブラリでは、Windows 上のファイルに対する読み書き、およびディレクトリ内のファイルの列挙を可能とするための機能を提供します。

1.1.3 PC への文字列出力 ---

mcs ライブラリの中には、mcs の機能を提供する mcs サーバという Windows アプリケーションがあります。mcs ライブラリでは、ニンテンドーDS プログラムからこの mcs サーバのコンソール画面に文字列を出力するための機能を提供します。

1.2 マルチスレッドでの動作について ---

NITRO-System ライブラリは、基本的にスレッドセーフ(マルチスレッドに対応した形)に設計されていません。このため、mcs ライブラリの API(一部を除く)を割り込みハンドラや異なるスレッドから呼び出した場合、正常に動作しない可能性があります。

2 主な変更点

2.1 2007/11/26 版での変更点 ---

2.1.1 関数の引数の変更 ---

従来は、mcs ライブラリが使用するワークメモリをライブラリ内で静的に確保していましたが、今回のバージョンよりワーク用メモリを初期化時に指定するように変更しました。この仕様の変更により、ニンテンドーDS 用関数 `NNS_McsInit`、`NNS_McsInitFileIO` の引数が変更になっています。

2.2 2007/03/14 版での変更点

2.2.1 DS カード差込口の電源を ON に対応

DS カード差込口の電源を ON にするコマンドラインオプションを追加しました。

2.3 2006/05/29 版での変更点

2.3.1 バグ修正

ニンテンドーDS 用関数 `NNS_McsReadFile` において、読み込んだサイズを正しく返していない不具合を修正しました。

2.4 2005/09/01 版での変更点

2.4.1 DEBUGGER SHARING の対応

IS-NITRO-DEBUGGER 1.56 以降の DEBUGGER SHARING に対応しました。

2.5 2005/03/28 版での変更点

2.5.1 関数の追加

現在のファイルポインタの位置を変更する関数 `NNS_McsSeekFile` を追加しました。

2.5.2 機能の追加

mcs サーバアプリケーションにおいて、ニンテンドーDS からのデータを取得する時間間隔をオプションダイアログにて変更できるようにしました。

2.6 2005/01/31 版での変更点

2.6.1 関数の挙動の変更

従来では、関数 `NNS_McsOpenFile` と `NNS_McsFindFirstFile` は、mcs サーバがニンテンドーDS ハードウェアに対して接続していないときは、接続されるまでブロックしていました。今回のリリースから、接続されていない場合はすぐにエラーとして抜けるようになりました。

2.6.2 関数の追加

次の関数を追加しました。

- mcs サーバのコンソールに文字列を出力するための関数 `NNS_McsInitPrint`, `NNS_McsPutString`, `NNS_McsPrintf`
- mcs サーバの接続状態を判断する関数 `NNS_McsIsServerConnect`
- ファイル入出力において Windows 側で発生したエラーのエラーコードを取得する関数 `NNS_McsGetServerErrorCode`

2.6.3 関数名の変更

関数 `NNS_McsUnregisterRecvResouce` を関数 `NNS_McsUnregisterRecvResource` としました。

2.7 2004/11/10 版での変更点

2.7.1 関数名の変更

関数“`NNS_McsGetTotaStreamReadableSize`”を“`NNS_McsGetTotalStreamReadableSize`”としました。

2.7.2 機能の強化

関数 `NNS_McsOpenFile()`で指定するファイル名と関数 `NNS_McsFindFirstFile()`で指定するファイル名パターンにパソコンの環境変数を含めることが出来るようになりました。

2.8 2004/09/02 版での変更点

2.8.1 関数名の変更

関数“`NNS_McsGetStreamlReadbleSize`”を“`NNS_McsGetStreamReadableSize`”としました。また、関数“`NNS_McsGetTotaStreamlReadbleSize`”を“`NNS_McsGetTotaStreamReadableSize`”としました。

2.8.2 引数の型の変更

従来は、ユーザー任意に決められるデータ送信の識別用の値の型を `u32` としていましたが、16bit 分しか有効ではなかったため、型を `u16` へと変更しました。

3 既知の問題点

現在のところ、把握されている問題点はありません。

4 今後の予定

Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

© 2004-2007 Nintendo

任天堂株式会社の許諾を得ることなく、本書に記載されている内容の一部あるいは全部を無断で複製・複写・転写・頒布・貸与することを禁じます。