

開発環境/Mac OSX

必要なもの

コマンドの最低限の知識(lsとかcdとか)

[Autoconf](#)

[Automake](#)

[Subversion](#)

[Wget](#)

root権限

どうやらGUI版だとダメみたい, MacPort使った方がいちいち落とすよりも簡単。
Subversion落としたらちゃんとパスは通すように, そこは自力でggれ。

手順

まずは作業スペースを確保, ここにチェックアウトされる。

```
mkdir psptmp
cd psptmp
```

psptoolchain(PSPSDKを自動で作ってくれるツール)をSVN経由でチェックアウト

```
svn checkout svn://svn.pspdev.org/psp/trunk/psptoolchain
```

暫くしたらpsptmp(作業スペース)/psptoolchain/toolchain.shを実行, /usr/local/pspdev 以下にSDKがインストールされる。

```
cd psptoolchain
sudo sh toolchain.sh
```

結構時間がかかるのでその間は自宅警備を強化しよう。
エラー - を吐いたらやりなおす(だけど小さいエラーなら問題ないことがある)。
binutils の make に失敗する場合は, toolchain.sh を以下のように修正する。

```
$MAKE clean; $MAKE || { echo "ERROR BUILDING BINUTILS"; exit; }
```

```
$MAKE clean; $MAKE -r || { echo "ERROR BUILDING BINUTILS"; exit; }
```

終わったら.bash_profileに以下の記述を追加してパスを通す(nano等使うと便利)。

```
export PSPDEV="/usr/local/pspdev"
export PATH="$PATH:$PSPDEV/bin"
```

/usr/local/pspdev/pspdev/sdk/samples 以下の適当なサンプルを試しにコンパイルしてみる。

```
cd /usr/local/pspdev/pspdev/sdk/samples/(適当なサンプル)
make
```

1.50用のソフトはmake kxploit

makeしたEBOOT.PBPをPSPで実行して問題なければインストール終了

参考サイト

[PSPSDK による PSP 自作アプリ開発環境構築とサンプルアプリ](#)