

Guide: Comment utiliser le Kxploit

Ce bug ou Kxploit, répond a beaucoup d'entre vous qui demandais un changement del swap de la Memory Stick, est ainsi pouvoir charger plusieurs programme.

Méthode A :

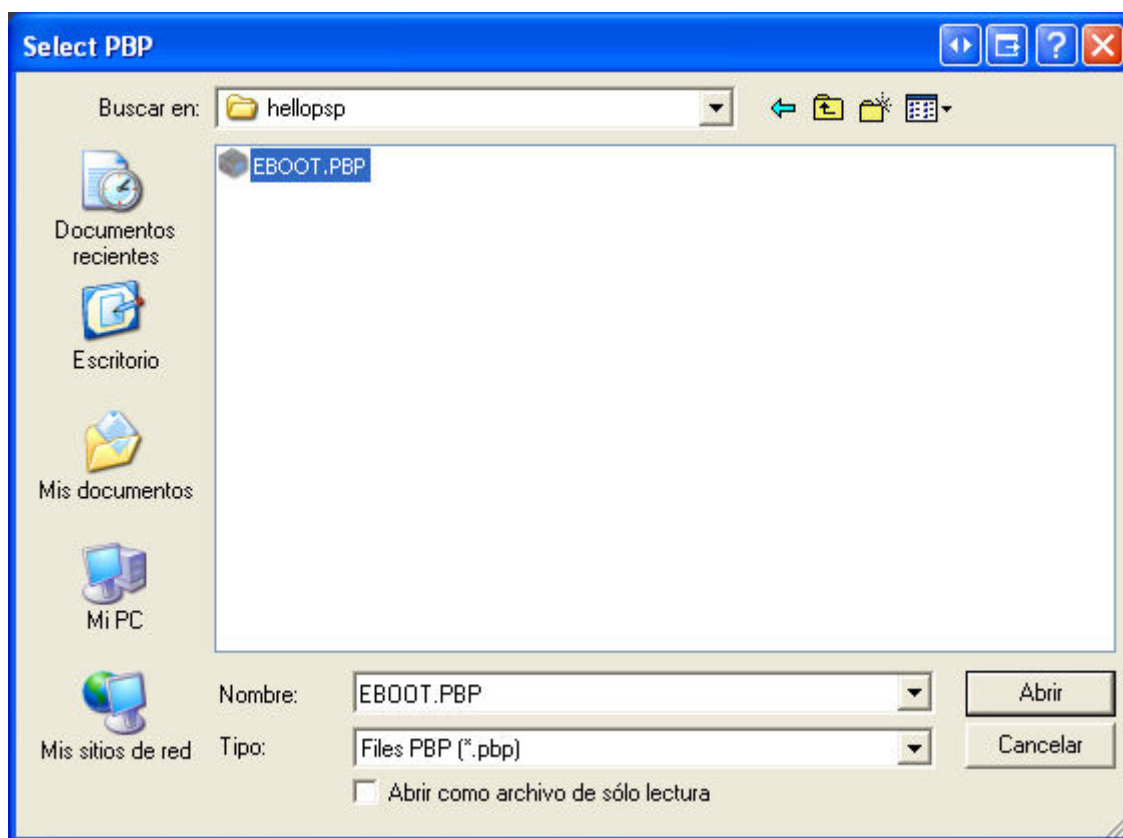
Ont installe le programme KxploitTool ait on démarre le programme.

A continuation dans l'environnement du programme ont dois remplir les trois option.

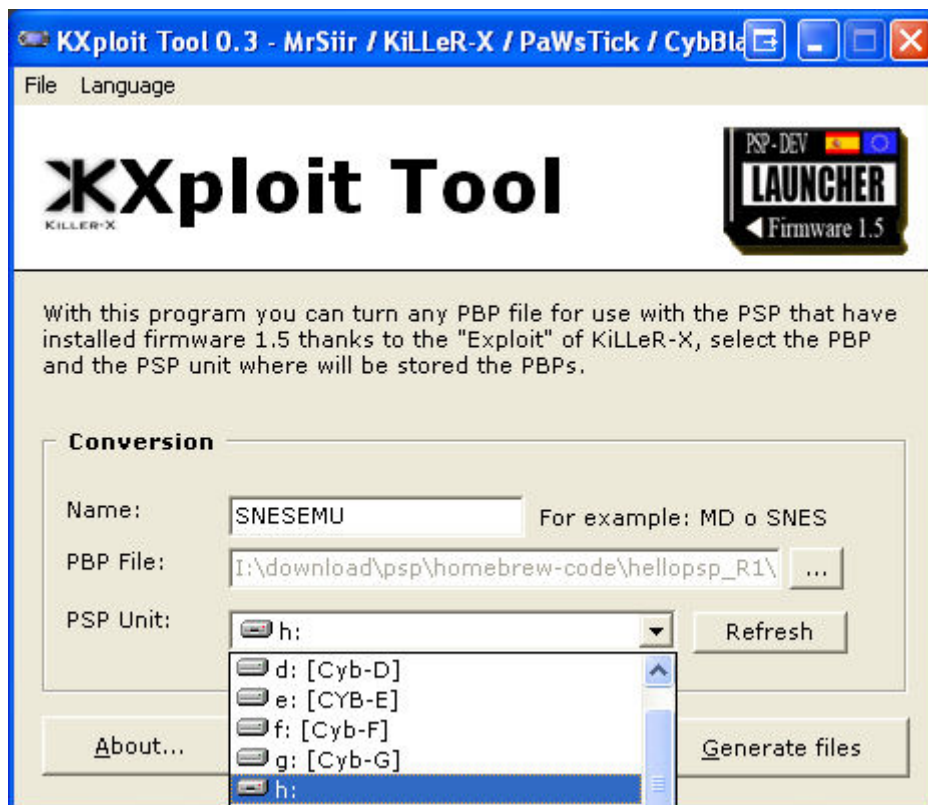


Dans Name, ont dois écrire un non qui nous décrit le programme que l'ont va installer, par exemple dans cette exemple ont a utiliser le non de SNESEMU

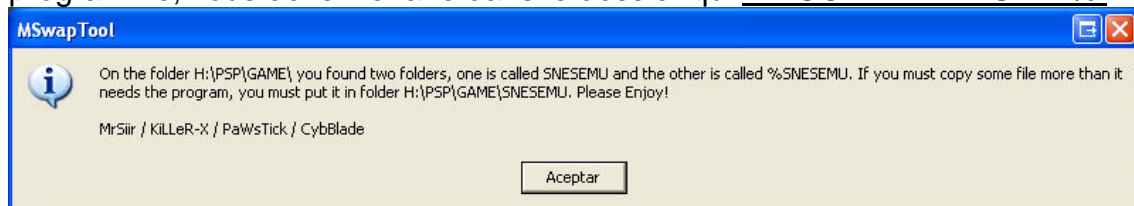
Dans fichier PBP (PBP File) ont sélectionne le programme que l'ont va installer dans la Memory Stick



Dans PSP Unit ont sélectionne l'unité du disc correspondant a la MS de la PSP. Pas besoin de dire que la PSP doit être connecter est allumez, surtout si ont veux installer des applications.



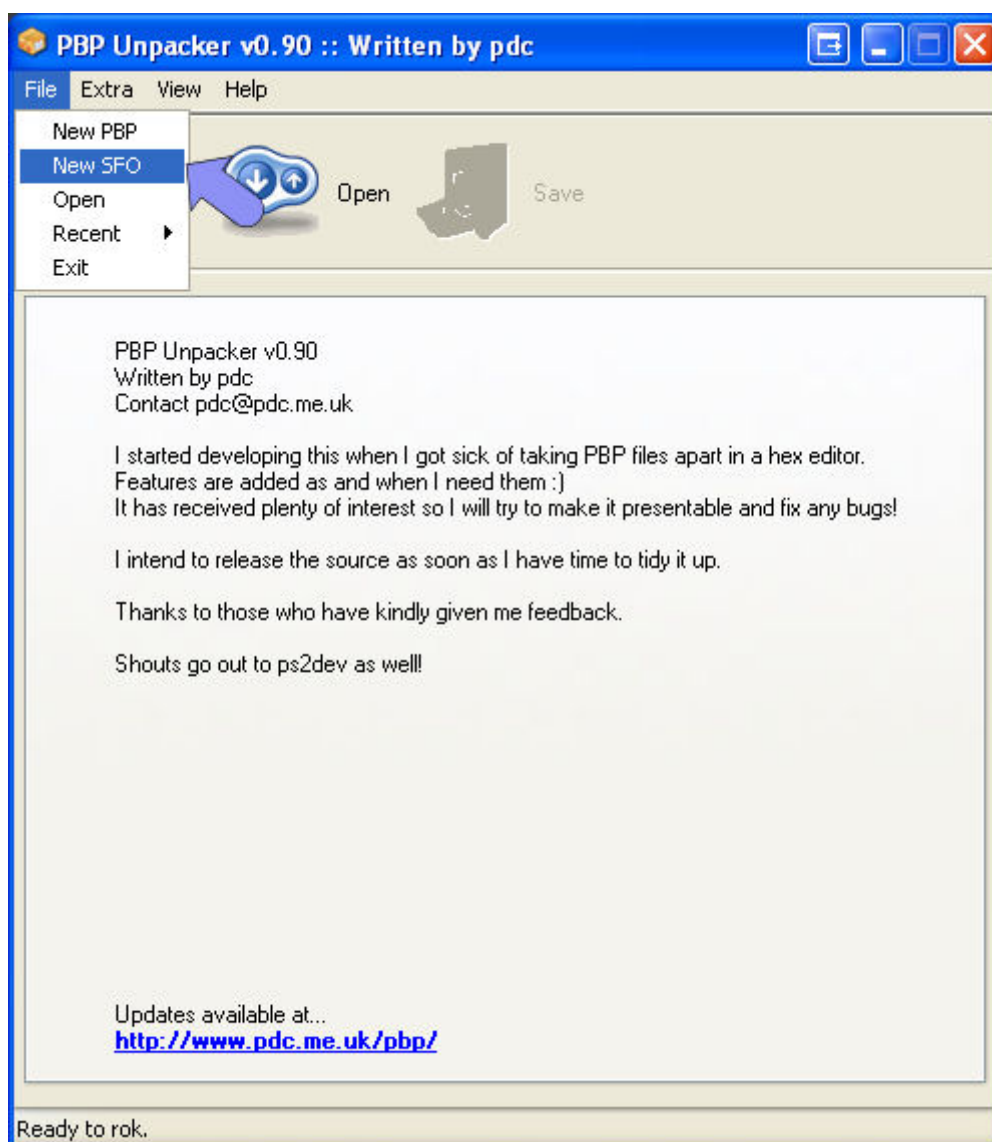
Après ça ont sélectionne Generate file, voilà, ont a les fichiers nécessaire dans la MS, Si vous avez besoins de mettre des roms ou d'autre fichier aux programme, vous devez le faire dans le dossier qui **NE CONTIEN PAS LE %**.



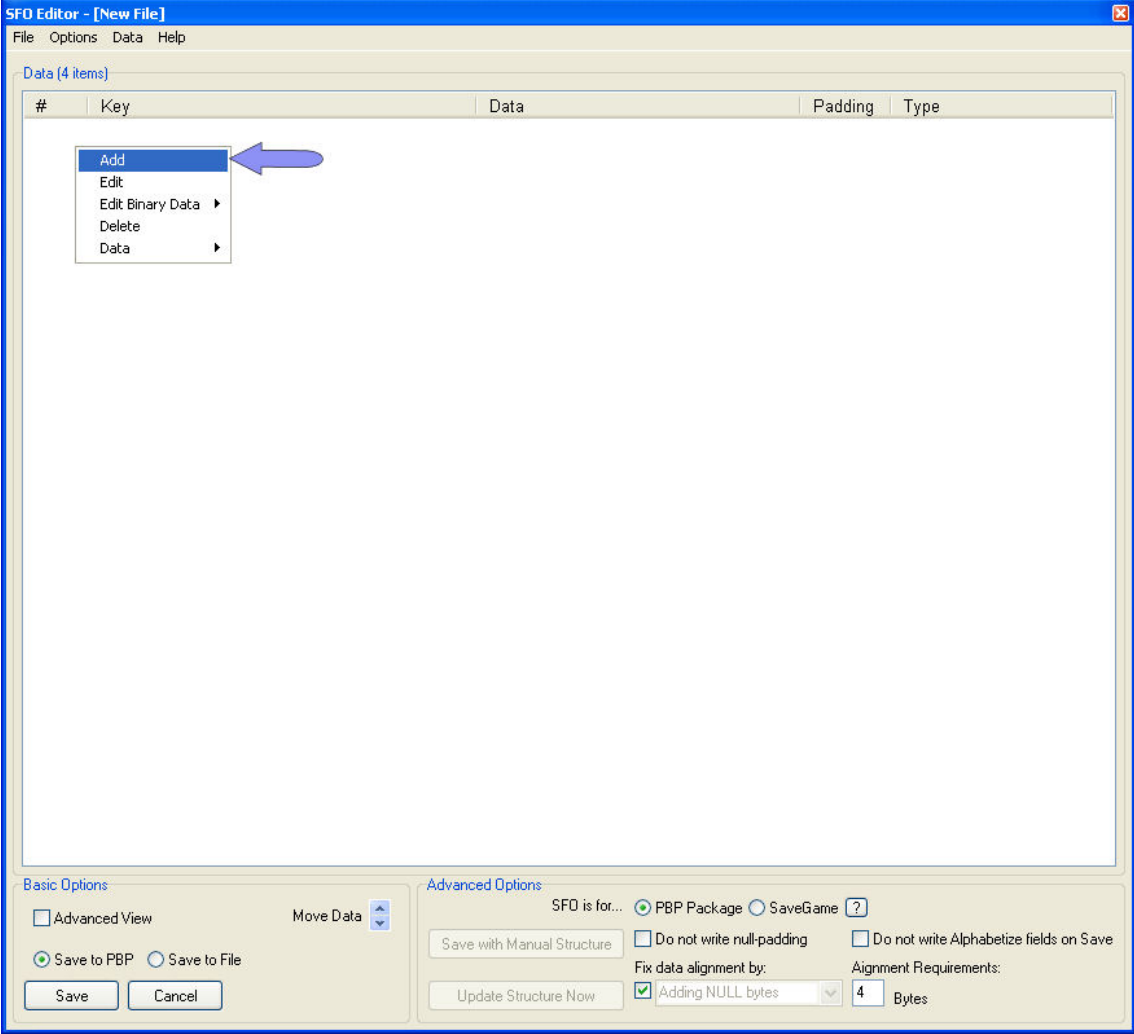
Méthode B : (Explication plus détailler, pour entendre sont fonctionnement)

Vous aurez besoin du pbp unpacker de pdc (a télécharger [ici](#))

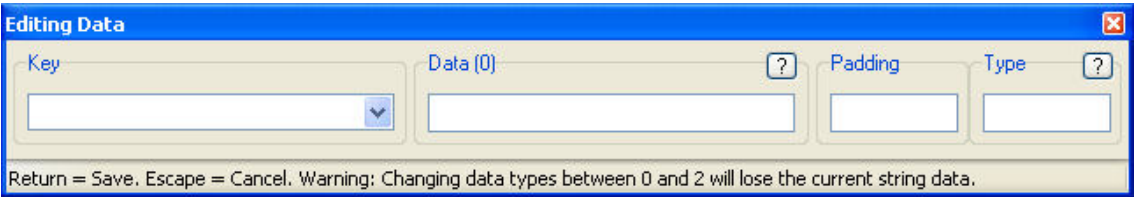
Ont suis dans la création d'un nouveaux fichier pbp, pour ça ont a besoin d'un fichier ICON0.PNG avec les dimensions suivante 144 par 80, puis un fichier PARAM.SFO, que l'ont dois créer depuis le SFO editor, pour ce la ont ouvre le PBP est ont sélectionne New SFO :



Ce la nous ouvres le SFO editor :

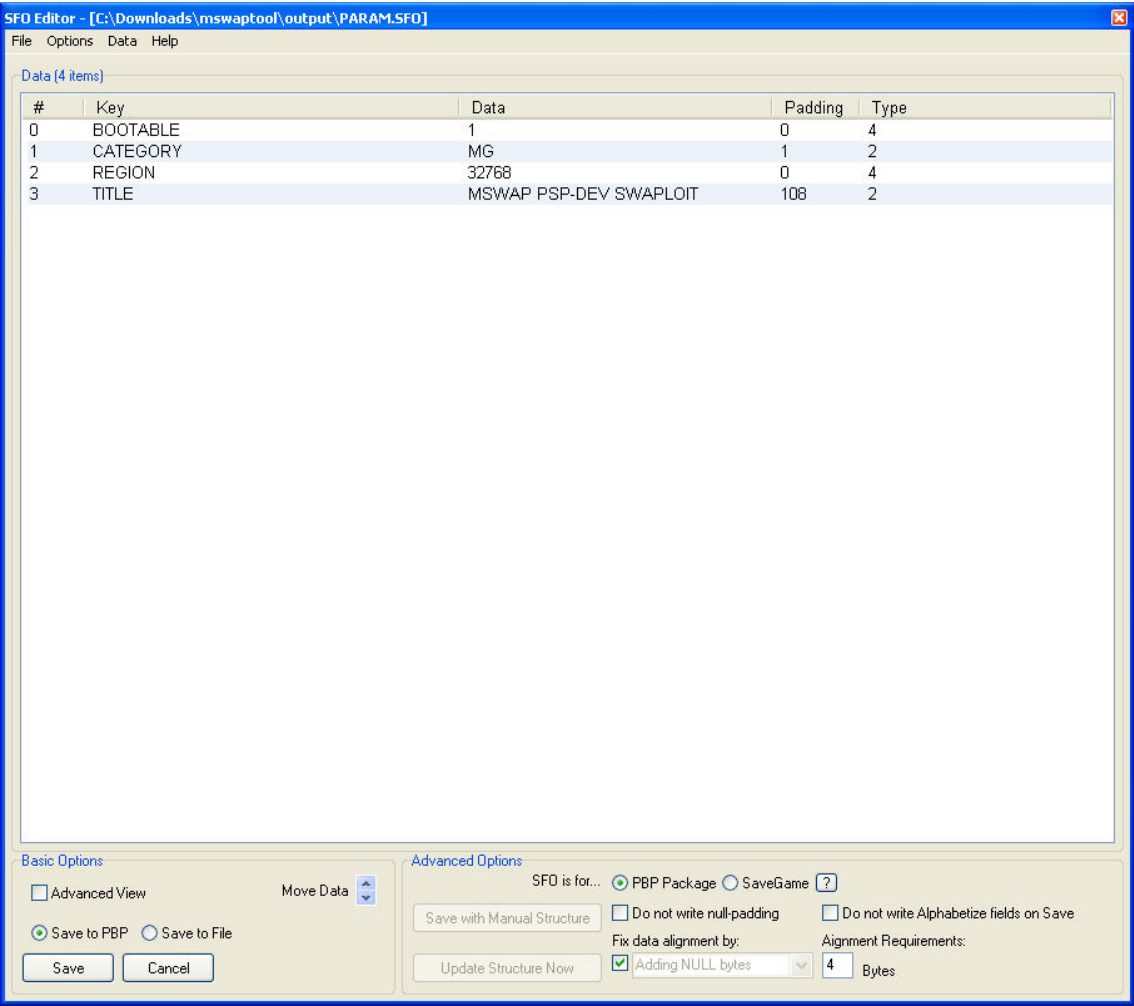


Puis ont appuis sur le bouton droit est puis a continuation sur ADD, dans la prochaine environnement ont va mettre les paramètre qui suivent :

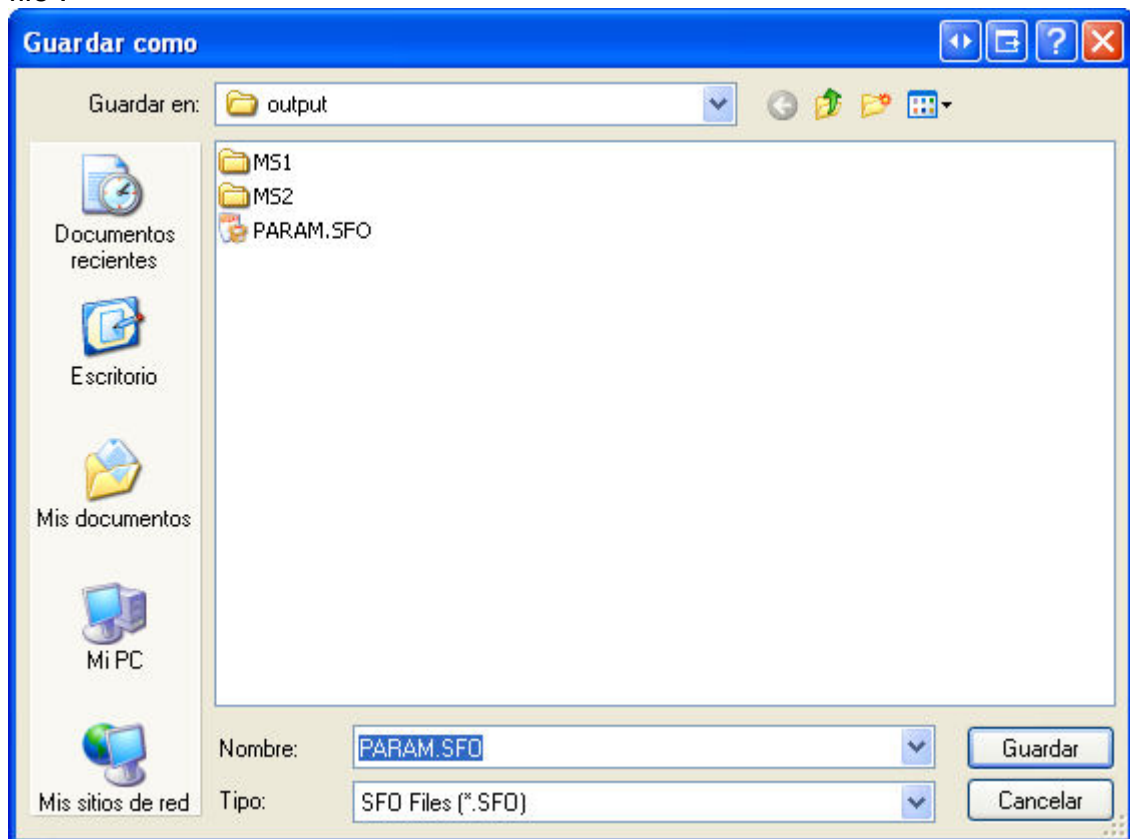


Key	Data	Padding	Type
Bootable	1	0	4
Category	MG	1	2
Region	32768	0	4
Title	PSP-DEV KXPLOIT	108	2

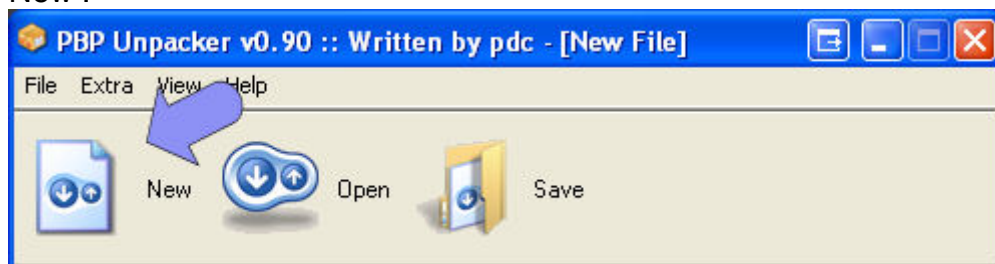
Ca devrait donner le suivant résultat :



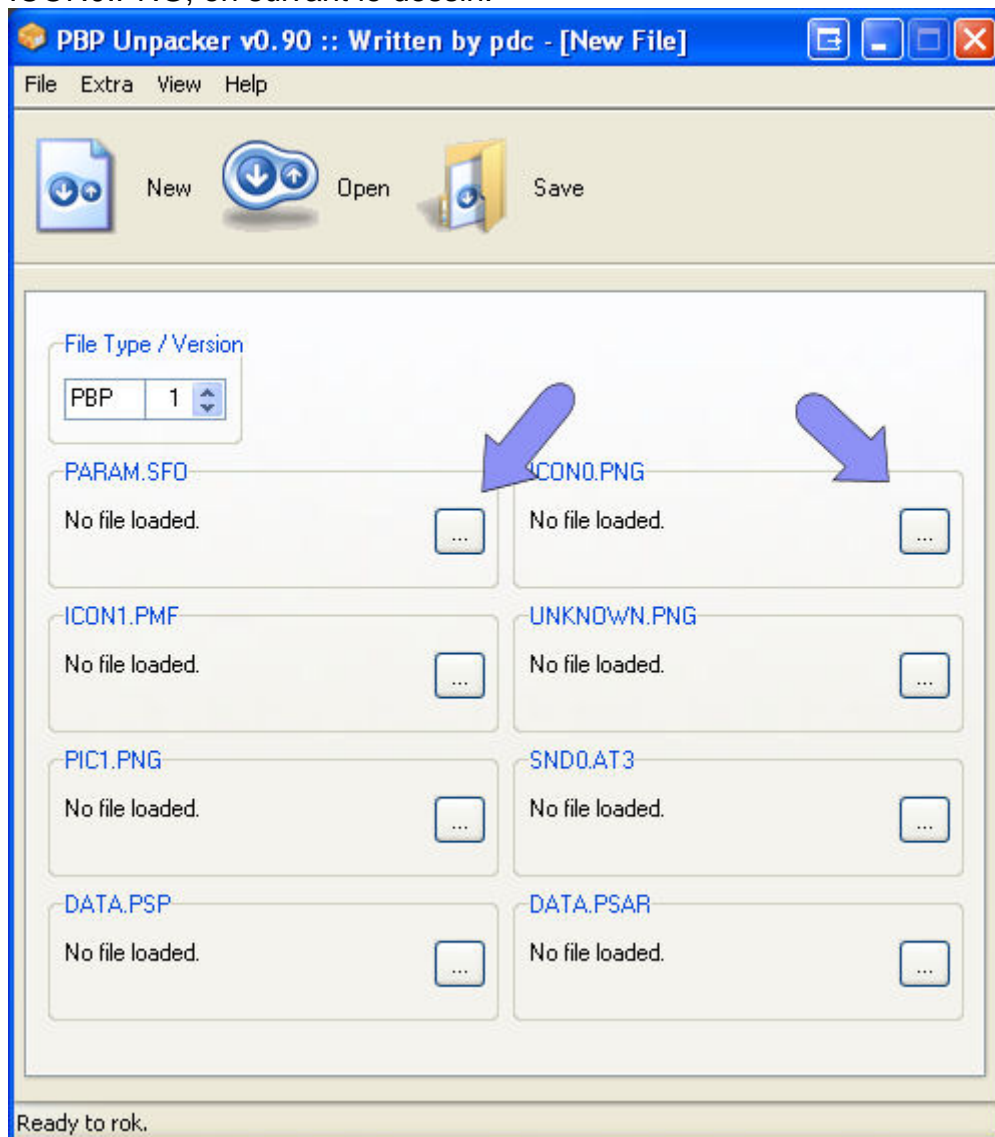
Ont garde le tout avec le non de PARAM.SFO depuis le menu File → Save to file :



Maintenant ont peux créer notre propre EBOOT.PBP, ont appuis sur l'icône New :



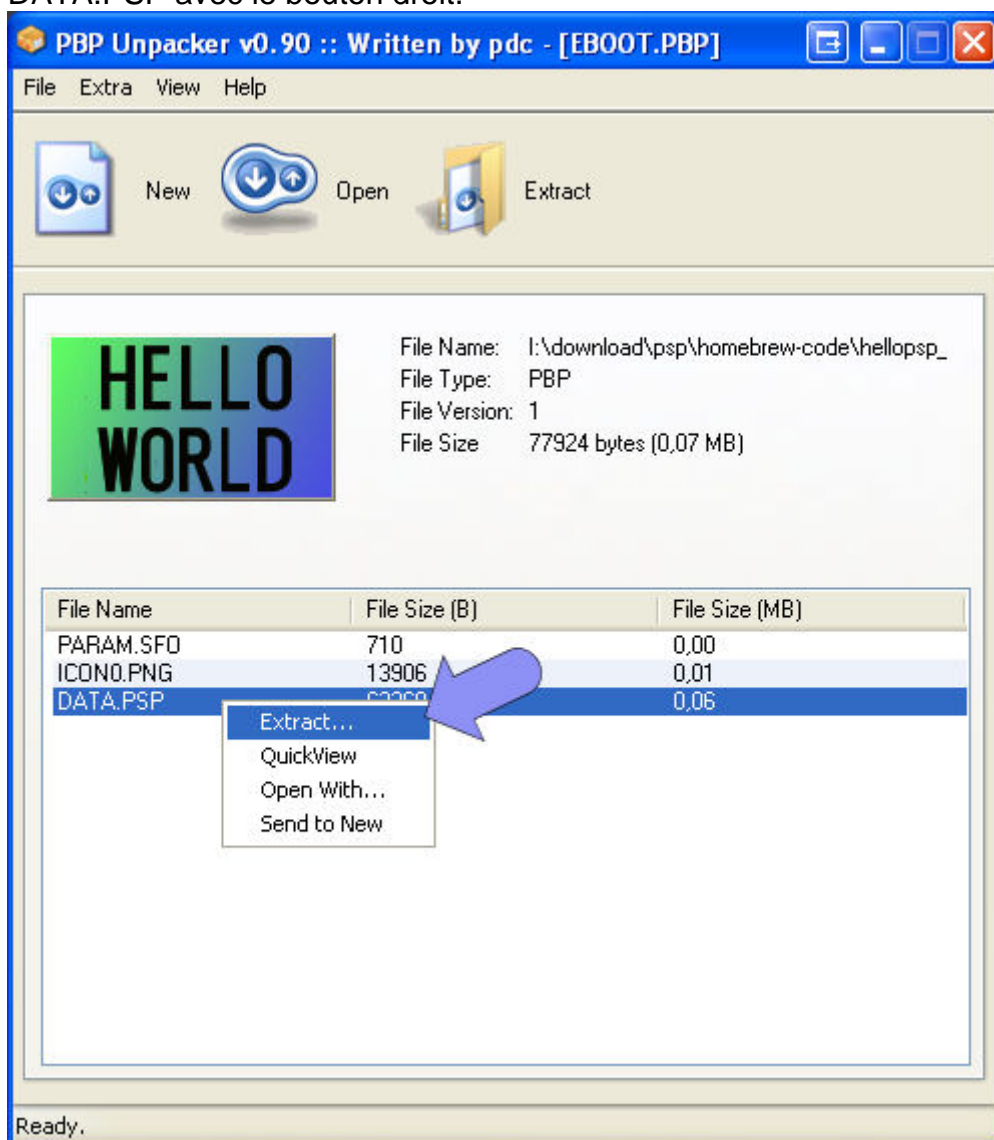
Puis on sélectionne les deux fichiers nécessaires le PARAM.SFO est le ICON0.PNG, en suivant le dessin.



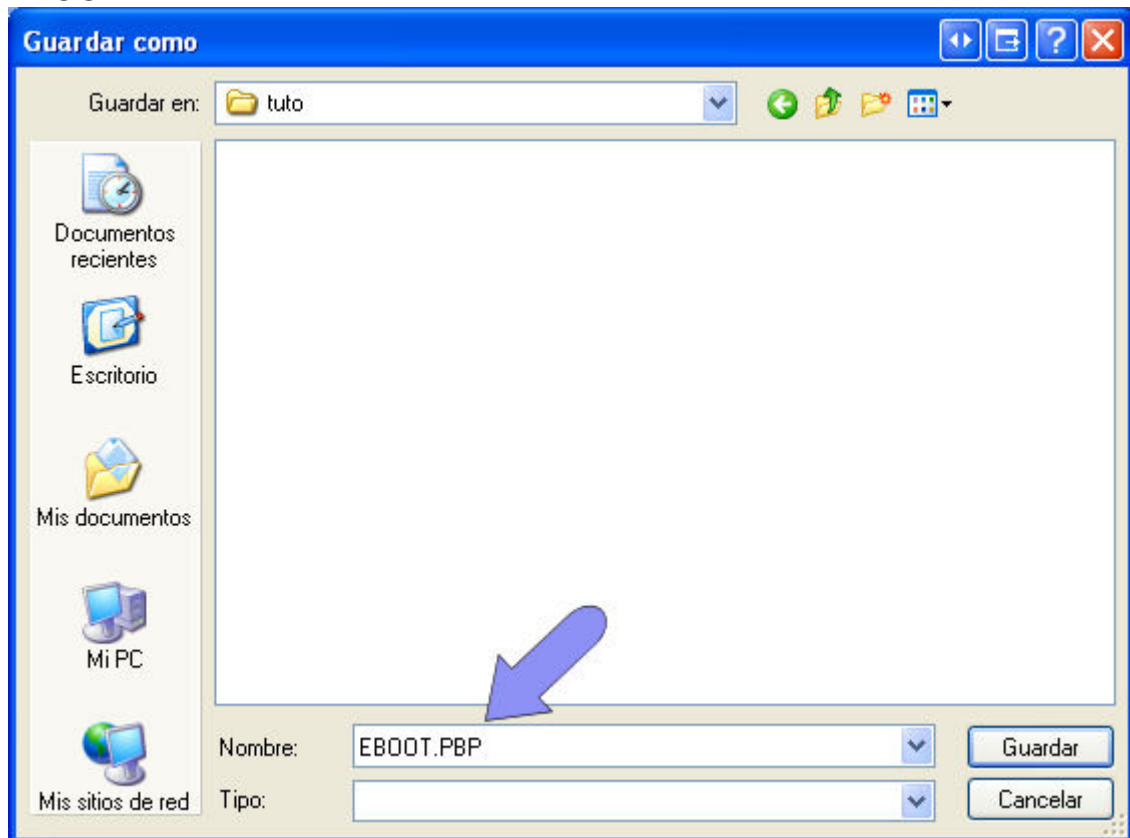
On sauvegarde le pbp et on le met de les suivant paramètre
\\PSP\\GAME\\PSP-DEV%\\ important de mettre le % a la fin.

Maintenant on a besoin du fichier DATA.PSP du programme u émulateur que
l'ont veut charger sur notre PSP, normalement il vienne en paquet dans les
fichier PBP. Ici on a utiliser le Hello World.

On ouvre le EBOOT.PBP avec le PBP unpacker et on sélectionne le DATA.PSP avec le bouton droit.



Ont appuyé sur extract est ont change de nom de fichier de DATA.PSP a EBOOT.PBP.



Pour finir, on passe le tout sur \PSP\GAME\PSP-DEV de la Memory Stick, **regardez bien, cette fois il y a pas le symbole %**.

Si vous avez besoin de mettre des roms ou d'autre fichier aux programmes, vous devez le faire dans le dossier qui NE CONTIEN PAS LE %.

Le processus de lancement est très simple, avec la MS dans la PSP, on sélectionne l'icône que l'on a préparé avec le php, puis on appuie le rond ou la croix, puis voilà, le tour est joué sur notre PSP 1.5.

We are

Killer-X (Découvreur du **Kxploit**)
Pawstick (Co Founder PSP-DEV)
CybBlade (Co Founder PSP-DEV)

Collaborateurs

Alejo I
Also
Ferdopa
FisionBoy
GremioEOL
Mast3r
MrSiir
Rapiz
Rocklee_san
Selon

& #PSP-DEV@irc-hispano.org (Merci a tous)