

# WBFS

== WBFS ==WBFS, kurz für Wii [lexicon]Backup[/lexicon] File System, ist ein Dateisystem für eine Festplatte, entwickelt von [lexicon]kwiirk[/lexicon] and [lexicon]Waninkoko[/lexicon]. Es wird von [lexicon]USB Loader[/lexicon]n erkannt und gelesen, sowie von einigen WBFS-Managern auf dem PC. Kein Betriebssystem unterstützt dieses Dateisystem, aber es gibt Treiber für einige Systeme.

== Komprimieren des ISOs ==Der größte Vorteil an WBFS ist, dass die Leerdaten in jeder [lexicon]ISO[/lexicon] gelöscht werden, die normalerweise die [lexicon]ISO[/lexicon] auf 4,70 GB vergrößern. Ein paar Beispiele:

[*] Spiel	[*] komprimierte Größe
[*] Wii Play	[*] 0,10 GB
[*] New Super Mario Bros. Wii	[*] 0,35 GB
[*] Super Mario Galaxy	[*] 3,43 GB

== Struktur des WBFS ==

## Quellcode

1. typedef struct wbfs\_head
2. {
3. be32\_t magic; // parameters copied in the partition for easy dumping, and bug reports
4. be32\_t n\_hd\_sec; // total number of hd\_sec in this partition
5. u8 hd\_sec\_sz\_s; // sector size in this partition
6. u8 wbfs\_sec\_sz\_s; // size of a wbfs sec
7. u8 padding3[2];
8. u8 disc\_table[0]; // size depends on hd sector size
9. }\_\_attribute\_\_((packed)) wbfs\_head\_t ;

== WBFS+ ==Zur Zeit wird ein neues WBFS-System gecodet, WBFS+. Nachdem viele WBFS-Formatierer ihre eigenen, kleinen Änderungen haben, wollen die Code ein einheitliches System schaffen. Sie versuchen auch, dass Coder nach dem Wechsel von libwbfs zu libwbfs+ möglichst wenig Änderungen im Code machen müssen.