

Erledigt **DSDT Connector-Patch**

Beitrag von „modzilla“ vom 3. November 2017, 16:19

Hey,

[@kuckkuck](#) und ich wollten ganz gern mit der DSDT den Connector patchen, haben uns dazu auch bereits die SSDT von mit angeschaut, hierbei ist uns dieser Ausschnitt aufgefallen:

Code

1. // Only use this if you need special connectors that are incompatible with the automatic connector detection
2. "connectors",
3. Buffer ()
4. {
5. 0x00, 0x04, 0x00, 0x00, 0x04, 0x03, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x01, 0x01, 0x12, 0x04, 0x04, 0x01,
6. 0x00, 0x08, 0x00, 0x00, 0x04, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x02, 0x00, 0x22, 0x05, 0x01, 0x03,
7. 0x04, 0x00, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x03, 0x00, 0x10, 0x00, 0x05, 0x06,
8. 0x04, 0x00, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x04, 0x00, 0x11, 0x02, 0x06, 0x05
9. },

Deshalb wollte ich jetzt mal einen Thread eröffnen, um das jetzt gemeinsam anzugehen 😊

Dabei ist mir schon aufgefallen, dass sicher der Code/Patch kompiliert immer in 8er Blöcke aufteilt!

Code

1. "connectors",
2. Buffer (0x40)
3. {
4. /* 0000 */ 0x00, 0x04, 0x00, 0x00, 0x04, 0x03, 0x00, 0x00,
5. /* 0008 */ 0x00, 0x01, 0x01, 0x01, 0x12, 0x04, 0x04, 0x01,
6. /* 0010 */ 0x00, 0x08, 0x00, 0x00, 0x04, 0x02, 0x00, 0x00,
7. /* 0018 */ 0x00, 0x01, 0x02, 0x00, 0x22, 0x05, 0x01, 0x03,
8. /* 0020 */ 0x04, 0x00, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00,
9. /* 0028 */ 0x00, 0x01, 0x03, 0x00, 0x10, 0x00, 0x05, 0x06,
10. /* 0030 */ 0x04, 0x00, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00,
11. /* 0038 */ 0x00, 0x01, 0x04, 0x00, 0x11, 0x02, 0x06, 0x05
12. },

Alles anzeigen

Mein Patch oder verwechsel ich hier grad was? :

Code

1. Chutoro:
2. 00040000040300000001000000000001204000100000000
3. 00040000040300000001000000000002205000200000000
4. 00080000040200000071000000000001102000300000000
5. 040000001402000000010000000000000000000600000000
6. 00020000140200000001000000000002103000500000000

Ich hab grad ne Idee... Vllt kann man ja die letzten 8en und 8 aus der Mitte entfernen, so käme man ja auch auf 16:

Code

1. Chutoro:
2. 00040000040300000001000012040001
3. 00040000040300000001000022050002
4. 00080000040200000071000011020003

5. 04000000140200000001000000000006
6. 00020000140200000001000021030005

Ich glaube wir kommen dem Ende näher:

Code

1. 0x00, 0x04, 0x00, 0x00, 0x04, 0x03, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x00, 0x00, 0x12, 0x04, 0x00, 0x01
2. 0x00, 0x04, 0x00, 0x00, 0x04, 0x03, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x00, 0x00, 0x22, 0x05, 0x00, 0x02
3. 0x00, 0x08, 0x00, 0x00, 0x04, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x71, 0x00, 0x00, 0x11, 0x02, 0x00, 0x03
4. 0x04, 0x00, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x06
5. 0x00, 0x02, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x00, 0x00, 0x21, 0x03, 0x00, 0x05

Ich glaube das sieht schon mal ganz gut aus 😊 :

Code

1. "connectors",
2. Buffer (0x50)
3. {
4. /* 0000 */ 0x00, 0x04, 0x00, 0x00, 0x04, 0x03, 0x00, 0x00,
5. /* 0008 */ 0x00, 0x01, 0x00, 0x00, 0x12, 0x04, 0x00, 0x01,
6. /* 0010 */ 0x00, 0x04, 0x00, 0x00, 0x04, 0x03, 0x00, 0x00,
7. /* 0018 */ 0x00, 0x01, 0x00, 0x00, 0x22, 0x05, 0x00, 0x02,
8. /* 0020 */ 0x00, 0x08, 0x00, 0x00, 0x04, 0x02, 0x00, 0x00,
9. /* 0028 */ 0x00, 0x71, 0x00, 0x00, 0x11, 0x02, 0x00, 0x03,
10. /* 0030 */ 0x04, 0x00, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00,
11. /* 0038 */ 0x00, 0x01, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x06,
12. /* 0040 */ 0x00, 0x02, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00,
13. /* 0048 */ 0x00, 0x01, 0x00, 0x00, 0x21, 0x03, 0x00, 0x05
14. },

Alles anzeigen

Tja so einfach ist es dann leider doch nicht, weiß jmd weiter? Wenn ich das so in meiner DSDT hinzufüge, laufe ich in einen Blackscreen und kann nur noch mit VNC an den Rechner. Grafikbeschleunigung funktioniert dabei leider auch nicht...

UPDATE: Habe ma einen IOREG-Auszug angehängt!