

# Geräte Eigenschaften (Device Properties) ohne DSDT Patch ändern.

Beitrag von „kuckkuck“ vom 12. Dezember 2017, 15:45

Wirklich eine super coole Sache!

Die Eingangsproblematik verstehe ich sehr gut, weshalb ich ebenfalls auf keine vorgefertigten DSDT Patches zurückgreife.

## Zitat von Brumbaer

Immer die selbe dröge Tabelle

Ich ändere ungerne die DSDT.

Uns liegen die DSDT Quellen nicht vor, sondern wir verwenden ein Tool (MaciASL), dass aus dem vorliegenden Code die Quellen erzeugt.

Das funktioniert nicht perfekt und man verschwendet erst einmal einige Zeit damit die Umwandlungsfehler zu beseitigen.

Oft werden einfach Patches angewandt ob man sie braucht oder nicht und die Patches überschreiben oft was existiert ohne Teile, die man vielleicht braucht zu erhalten.

Also wenn DSDT edit, dann mit der DSDT, extrahiert aus dem BIOS und korrekt dekompiert (zB mit der häufig benutzten refs.txt Methode) und dann von Hand, ohne Patches. Die Patches sind wirklich häufig sehr grob. Da mich das selber gestört hat, benutze ich an meinem System ausschließlich Renames und danach SSDTs, um unter anderem \_DSM Properties hinzuzufügen. Also genau wie die Kext — oder auch nicht?!?

Mich würde interessieren, wie die Kext die Properties injected und zu welchem Zeitpunkt sie das tut. Ist das im Prinzip das gleiche wie \_DSM SSDTs aber in grün? Oder unterscheidet sich die Funktionsweise vom injecten durch zusätzliche ACPI Tabellen? Wird hier direkt in das ACPI eingefügt oder in den Kernel oder wie soll man sich das vorstellen?

Falls das ganze auf ACPI Ebene passiert, wie sieht es mit anderem als Properties aus? Könnte man auch FakeDevices (EC, ALS0, PNLF, MCHC und diese Klassiker) einfügen oder auch \_INI Methoden über die Kext injecten?

Generell ein sehr spannendes Thema und vielen Dank für diese tolle Idee und Ausführung!