

Geräte Eigenschaften (Device Properties) ohne DSDT Patch ändern.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 13. Dezember 2017, 13:49

Nein, der Injector verändert die ACPI-Tabellen nicht, er ändert nur die Properties in der IORegistry.

Deshalb kann man mit dem Injector keine ACPI Tabelleneinträge und somit auch keine ACPI Methoden ändern.

Die Annahme, dass Kexte mit ACPI Tabellen und Werten arbeiten ist in den meisten Fällen falsch.

Mit Ausnahme der AppleACPIIrgendetwas Treiber, verwenden Treiber normalerweise keine ACPI Tabellen oder deren Werte.

AppleACPIIrgendetwas Treiber kopieren die für sie relevanten Werte aus den ACPI Tabellen und speichern sie in der IORegistry und mit diesen Werten arbeiten dann die anderen Treiber, weshalb der Injector funktioniert ohne die ACPI Tabellen anzufassen. Ob die Werte aus einer ACPI Tabelle oder einem Zufallsgenerator stammen ist den Treibern völlig egal.

Natürlich muss die Änderung der Properties abgeschlossen werden bevor sie verwendet werden. Da die Injection nach dem Start(aus Treiber-Sicht) des Gerätes erfolgt, kann die Änderung für bestimmte Operationen zu spät erfolgen.

Das klingt schlimmer als es ist, da im Gegensatz zur landläufigen Vorstellung ein physikalisches Gerät wie eine Graphikkarte aus System Sicht aus mehreren Geräten und Services (Treiber) besteht und bis z.B. der Framebuffer der Grafikkarte initialisiert wird, hat der Injector schon Gelegenheit die nötigen Werte zu ändern.

Davon abgesehen sind Werte, die die Initialisierung nicht beeinflussen, wie Slot-name, model etc., völlig unkritisch und können jederzeit geändert werden. Da sie jedesmal neu gelesen werden.

Es gibt immer mal wieder ein Kext, das nicht die IORegistry benutzt, sondern die Werte anders bestimmt, da funktioniert der Injector nicht. Dass passiert auch Clover manchmal, dann funktioniert z.B. das Setzen einer FakeID durch Clover nicht und muss durch FakePCIID erfolgen.