

Erledigt

Problem mit Sleep/Wake- Update 2018: UI Lag nach Wake

Beitrag von „kuckkuck“ vom 10. Juni 2018, 20:13

Ich habe da so einen Verdacht, kann es sein, dass du nachdem du aus _DSM Methoden Dinge gestrichen hast, nicht die Package-Größe angepasst hast?

Der Inhalt beginnt mit:

Code

1. Return (Package (0xXX))
2. {

Wenn du aus dem folgenden Inhalt, also dem Package, was rauskürzt, musst du 0xXX (zB 0xE4) löschen und dann das ganze speichern (kompilieren). (Die Größe wird dann von MacIAsl berechnet)

Das sieht also dann so aus:

Code

1. Return (Package ())
2. {

Hast du das beim kürzen der @0,connector-Einträge gemacht?