

Erledigt

## Mojave und R9 290 (non x) ?

Beitrag von „apfelnico“ vom 14. Dezember 2018, 13:09

Kurz zum Unterschied "Scope" und "Device". Ein Scope kann eine Unterordnung schaffen, Pfadangaben realisieren und einen Bezug auf ein vorhandenes Device (schon in der DSDT vorhanden) nehmen, um hier weitere Spezifizierungen vorzunehmen, weitere Routinen einzusetzen. Ein Device ist eben ein Gerät, es kann in der DSDT oder auch später in einer SSDT angelegt werden, es darf nur nicht mehrfach am selben Ort vorkommen. Ist es schon vorhanden, müssen entweder direkt im Device weitere Einträge erfolgen, oder per zusätzlicher SSDT dann in einem darauf gerichteten Scope.

Was macht nun diese SSDT?

Code

1. Scope (\\_SB.PCI0)
2. {
3. Scope (PEG0.PEGP)
4. {
5. Name (\_STA, Zero) // \_STA: Status
6. }
- 7.
8. Scope (PEG0)
9. {
10. Device (GFX0)
11. {

Alles anzeigen

Dieser Teil könnte auch so aussehen, macht keinen Unterschied, wäre halt etwas kürzer:

Code

1. Scope (\\_SB.PCI0.PEG0)
2. {
3. Scope (PEGP)
4. {

5. Name (\_STA, Zero) // \_STA: Status
6. }
- 7.
8. Device (GFX0)
9. {

Das spannende hier, was bewirkt es?

Ganz einfach. Das vorhandene Device PEGP (\\_SB.PCI0.PEG0.PEGP) wird per "Name (\_STA, Zero)" (Status Methode) deaktiviert. Da nun auf "\\_SB.PCI0.PEG0" kein Device mehr vorhanden ist, wird nun nicht etwa per Scope, sondern per "Device" ein solches neues erzeugt: "Device (GFX0)".

Diesen ganzen Part könnte man sich sparen, wenn man per Clover das Device "PEGP" in "GFX0" umbenennt. In der ACPI-Section findet man hierzu die Möglichkeit, solches Patches vorzunehmen. Dabei auch gleich ein Hinweis: Viele benutzen in diesem Zusammenhang die DSDT-Patches. Nicht ganz so sinnvoll, hier ausschliesslich bitte Renames vornehmen von Devices die einmalig vorkommen. Besser wäre hier, die "RenameDevices"-Funktion zu nutzen, da man hier ganz gezielt nur PEGP von PEG0 umbenennen kann, bei einer weiteren Grafikkarte könnte man hier zum Beispiel PEGP von PEG1 in GFX1 umbenennen etc.

Der Rest in der \_DSM-Methode sollte klar sein, hier werden neue Device-ID und Vendor-ID in jeweils zwei verschiedenen Properties gleichzeitig verändert, so dass das System davon ausgehen muss aufgrund der vorhandenen bekannten Adresse, dass es sich um eine andere Grafikkarte handelt, Modell-Bezeichnung kommt auch noch dazu. Weiter unten gibt es noch eine Beschreibung für "HDEF", hat mit der Sache erst mal nix zu tun.

Edit:

Diese SSDT kann möglicherweise NICHT funktionieren, WENN in Clover schon PEGP in GFX0 umbenannt wurde. Denn dann funktioniert der erste Part der SSDT nicht, und zusätzlich wird in der SSDT nun ein schon vorhandenes Device GFX0 nochmals neu angelegt, das kollidiert natürlich. In diesem Fall ist der erste Teil zu entfernen und mit "Scope (GFX0)" weiterzumachen.