

Erledigt

Probleme mit Sleep

Beitrag von „an3k“ vom 18. Januar 2019, 21:13

Ok, gerade USBPorts.kext erstellt. Leider hat sich absolut nichts verändert 😞

Ich glaube die Plattform ID für die CPU dient nur dazu damit macOS weiß welche PowerStates, d.h. Stromsparmodi und auch welche Befehlssätze verfügbar sind. Ich hab aber keine Ahnung. Hab eine "vorgefertigte" config.plist von RehabMan genommen die für meine iGPU passt, mittlerweile hab ich die aber nahezu komplett geändert. In meinem Fall wird nirgendwo eine plattform-id für die CPU festgelegt (nur für die iGPU Intel HD620), da ich anscheinend eine CPU, oder was auch immer die PlattformID genau betrifft habe dass von macOS nativ unterstützt wird. Ich habe nicht mal einen framebuffer-Patch (nur ig-plattform-id für meine iGPU) und hab HDMI- und DP-Audio, etc. (alles mit Hot-Plug) und bis auf den Bootvorgang beim Übergang von Normal auf framebuffer (Apple Logo und Ladebalken ca. 45% durch) einen minimalen Grafikglitch. Ich vermute der ist normal 😊

EDIT: Mein System ist ein MacBookPro14,1 und für die iGPU muss ich 0x59160000 nehmen was einem MacBookPro14,2 entspricht und dann exakt meine iGPU beschreibt. Touchar hin oder her macht dem macOS glaube ich nichts 😊