

CPUFriend Guide, HWP & Speedstep: X86PlatformPlugin vs ACPI_SMC_PlatformPlugin

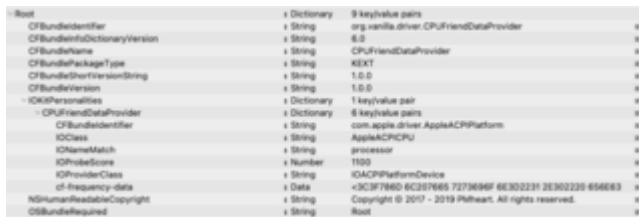
Beitrag von „LetsGo“ vom 19. Dezember 2020, 12:51

[kuckkuck](#)

Habe jetzt mit dem Script von [Inspector42](#) nochmals die plist für den iMacPro1,1 erstellt.

Nur einige Einträge sind an anderer Stelle, aber im Grunde wurden nur die FrequencyVectors entsprechend des CPU SMBIOS geändert (siehe Anhang). Na gut, dass muss ja jetzt nicht immer so sein und könnte eben nur in diesem Bsp. so aussehen.

Mir ging es auch eher darum, welche Daten/Einträge `./ResourceConverter.sh` für die Erstellung des Kextes (`cf-frequency-data`) nutzt.



Root	Dictionary	9 keyvalue pairs
CFBundleIdentifier	String	org.vanilla.driver.CPUFriendDataProvider
CFBundleInfoDictionaryVersion	String	8.0
CFBundleName	String	CPUFriendDataProvider
CFBundlePackageType	String	KEXT
CFBundleShortVersionString	String	1.0.0
CFBundleVersion	String	1.0.0
IOClass	String	AppleACPICPU
IONameMatch	String	processor
IOPlatformDevice	String	1500
IOProviderClass	String	IOACPIPlatformDevice
OSFrequencyData	Data	00000000-00000000-00000000-00000000
NSHumanReadableCopyright	String	Copyright © 2017 - 2019 Pilheart. All rights reserved.
OSBundleRequired	String	Root

Hätte dieses Skript nur die FrequencyVektoren verarbeitet, wäre es eben nicht nötig gewesen vorher das verwendete Profil mit dem gewollten Profil zu patchen.

Habe dann hierzu etwas in der Anleitung von CPUFriend gefunden:

Zitat

file should be a **complete plist** from Resources inside ACPI_SMC_PlatformPlugin or X86PlatformPlugin **with certain modifications** (Otherwise why is CPUFriend even required?) instead of something like a raw FrequencyVectors entry.

Anscheinend enthält `cf-frequency-data` Daten der kompletten PLIST und nicht nur Frequency Vektoren. Somit ist das der Grund, warum wir zuerst unser verwendetes Board-id Profil mit dem CPU Board-id Profil patchen müssen.

Ich hätte aber noch einen Punkt, der mich interessieren würde. Habe mal die 4 CPU`s vom iMac19,1 und dessen FrequencyVectors Einträge miteinander verglichen.

Außer 3 bytes sind die Daten identisch. Weißt du, was diese Unterschiede effektiv bewirken?

Grün=dezimal

```
4100 vs 4300
0 02000000 0D000000 01000000 00000000 64000000 00000000 C8000000 00000000 0064E803
36 00000000 00000048 D0070000 00000000 0032FFFF FFFFFFFF 0F000000 00000000 00000000
72 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
108 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
144 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
180 00000000 14000000 01000000 00000000 D0070000 C8000000 00000000 0164F401
216 00000000 00000148 E8030000 00000000 0132D007 00000000 00000000 FFFFFFFF FFFF0F00
252 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
288 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
324 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
360 00000000 00000000 01000000 00000000 D0070000 C8000000 00000000 0264F401
396 00000000 00000232 E8030000 00000000 0219DC05 00000000 00000132 D0070000 00000000
432 0019FFFF FFFFFFFF 0F000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
468 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
504 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
540 00000000 00000000 01000000 00000000 D0070000 C8000000 00000000 0364F401
576 00000000 00000332 E8030000 00000000 0319DC05 00000000 00000232 D0070000 00000000
```

```
4600 vs 5000
0 02000000 0D000000 01000000 00000000 64000000 00000000 C8000000 00000000 0064E803
36 00000000 00000048 D0070000 00000000 0032FFFF FFFFFFFF 0F000000 00000000 00000000
72 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
108 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
144 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
180 00000000 16000000 01000000 00000000 D0070000 C8000000 00000000 0164F401
216 00000000 00000148 E8030000 00000000 0132D007 00000000 00000000 FFFFFFFF FFFF0F00
252 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
288 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
324 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
360 00000000 00000000 01000000 00000000 D0070000 C8000000 00000000 0264F401
396 00000000 00000232 E8030000 00000000 0219DC05 00000000 00000132 D0070000 00000000
432 0019FFFF FFFFFFFF 0F000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
468 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
504 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
540 00000000 00000000 01000000 00000000 D0070000 C8000000 00000000 0364F401
576 00000000 00000332 E8030000 00000000 0319DC05 00000000 00000232 D0070000 00000000
```

Zu guter Letzt noch ein Tipp für deine Anleitung.

Eventuell könntest du noch `./ResourceConverter.sh -k "Mac-... .plist"` für die Erstellung des CPUFriendDataProvider.kext hinzufügen.