

# Sleep-Wakeproblem: Hängt sich auf....

Beitrag von „kru102“ vom 26. November 2021, 22:36

[schabulske](#) Nach vielen Versuchen muss ich jetzt doch feststellen, dass der sleep oder Standby nicht klappt. Ich kann ihn in den Ruhezustand schicken, doch bei deiner pmset Einstellung macht er dann einen Reboot im Ruhezustand wenn er in den disksleep geht (so würde ich das zumindest interpretieren). Hab vieles rumprobiert. Alle verschiedenen hibernategeschichten, 0,1,3 und verschiedene Standby und sleep Einstellungen mit pmset.

Aber ich komme gerade zu dem Ergebnis, dass er

- nicht alleine in den sleep geht (Minutenwert bei sleep geht nicht), sondern ich muss mit appleMenü in den Ruhezustand schicken.
- er dann bei den meisten Einstellungen sich rebootet
- wenn ich "disksleep" auf 0 setze geht er in den Ruhezustand. Er lässt sich dann auch wieder wecken (beim drücken von space-Taste macht er Hochfahr-Geräusche), doch dann bleibt der Bildschirm schwarz und bei meiner Tastatur leuchtet kein Lämpchen. (bekommt also kein Strom nach dem Wake...
- USB-port.kext habe ich eine eigene erstellt. die läuft. bin aber nicht 100%ig sicher, ob die so wirklich passt.

Das sind mal die Werte mit denen er zumindest in den Standby geht. aber dann bleibt Tastatur tot:

standby 1

Sleep On Power Button 1

womp 0

hibernatefile /var/vm/sleepimage

proximitywake 1

powernap 0

gpuswitch 2

networkoversleep 0  
disksleep 0  
standbydelayhigh 0  
sleep 0 (sleep prevented by nsurlsessiond, screensharingd)  
autopoweroffdelay 259200  
hibernatemode 0  
autopoweroff 0  
ttyskeepawake 0  
displaysleep 86400  
highstandbythreshold 0  
standbydelaylow 0

Warum stehen da eigentlich für einen iMac solche Einträge? Ich habe vom MacBookPro die Platte eingebaut... das kommt daher oder? Die ganzen "standbydelayhigh, standbydelaylow,..." das sind doch Einstellungen für Akku. Ich bin aber am Optiplex3020 Desktop-Rechner. Kann man die irgendwie anpassen? Wäre mir ja eigentlich egal, wenn sie funktionieren würden.

Welche Werte stehen da bei dir?