

Ist mein PC kompatibel?

Beitrag von „griven“ vom 22. Januar 2022, 01:01

Bevor Du dich neuerlich an die Arbeit machst vielleicht ein paar Dinge zum grundsätzlichen Verständnis denn das iGPU Thema ist ja kein so ganz triviales und mir scheint so als wenn Dir noch nicht so ganz klar ist wie das mit den DeviceProperties funktioniert bzw. wozu die überhaupt da sind...

Im Falle der iGPU zum Beispiel wird unter macOS über die igPlattformID definiert wieviele Anschlüsse vorhanden sind und von welchem Typ sie sind (LVDS, DP, HDMI usw.) zudem gibt es auch noch Informationen darüber wie die Port intern verdrahtet ist (BusID, Pipe). Ohne jede Hilfe würde macOS anhand der DeviceID und des gewählten SMBIOS eine PlattformID aus seinem Framebuffer Katalog wählen der eben passt oder falls es keinen passenden gibt eben auch gar keine (VESA Mode 8-MB VRAM blaaaa). WhatEverGreen springt hier in die Bresche und biegt anhand des gewählten SMBIOS und der gefundenen iGPU schonmal alles in die grob richtige Richtung wobei die Chancen vielfach gar nicht so schlecht stehen das dabei schon ein brauchbares Ergebnis mit zumindest einem Monitor heraus kommt (Probleme beginnen dann oft wenn mehr als ein Display angeschlossen werden soll oder man gar Hotplug haben möchte) sollte das nicht der Fall sein kann man unterstützen indem man WhatEverGreen eine Handlungsanweisung mit auf den Weg gibt. Diese Handlungsanweisung sind die DeviceProperties welche dazu dienen WhatEverGreen zu sagen was es tun soll. Die DeviceID Property zum Beispiel ist nützlich wenn ich einen igPlattformID verwenden möchte die für meinen iGPU Typen eigentlich nicht vorgesehen ist (Desktop ID auf Laptop iGPU zum Beispiel) In Deinem konkreten Beispiel würde das bedeuten:

-> Desktop System mit Haswell i3 (HD4400 DeviceID 0x41E).

-> Wir möchten die 0300220D als PlattformID verwenden weil diese Quasi die Standard ID für Desktop Systeme ist.

-> Die gewünschte PlattformID steht für die DeviceID 0x41E nicht zur Verfügung daher müssen wir WhatEverGreen sagen das wir die DeviceID der HD4600 (0x1204) verwenden wollen.

-> Außerdem müssen wir WhatEverGreen auch sagen das es überhaupt was machen soll (das Property framebuffer-patch-enable wird hinzugefügt)

Während die igPlattformID eine Eigenschaft ist die generell in macOS vorkommt und somit ganz regulär ein Teil der DeviceProperties unter macOS darstellt sind die zwei anderen

genannten Werte keine solcher Properties sondern sie dienen lediglich dazu das Verhalten von WhatEverGreen zu beeinflussen daher ist hier auch die Reihenfolge der Properties nicht ganz unwichtig. Die igPlattformID gehört nach ganz oben dann kommt das framebuffer-patch-enable Property und dann halt der Rest. Das framebuffer-patch-enable Property sagt WhatEverGreen quasi "Obacht, alles was ab jetzt kommt ist für Dich!".