

USB mittels SSDT deklarieren

Beitrag von „cobanramo“ vom 8. Mai 2022, 14:46

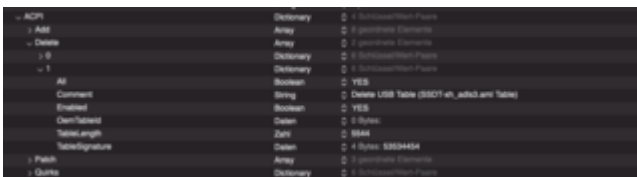
[bananaskin](#)

So hier wäre dein SSDT, ist laut dein Kext eingerichtet.

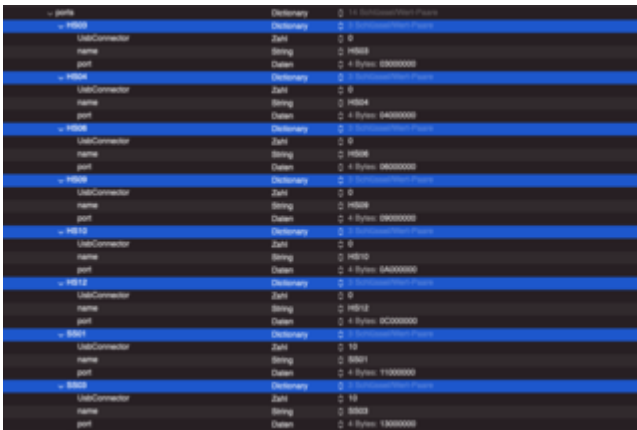
Wenn du konflikte beim laden hast musst du laut [Anleitung](#) den original SSDT blockieren.

```
*
* Original Table Header:
* Signature "SSDT"
* Length 0x000015A8 (5544)
* Revision 0x02
* Checksum 0x29
* OEM ID "INTEL"
* OEM Table ID "xh_ad1x3"
* OEM Revision 0x00000000 (0)
* Compiler ID "INTEL"
* Compiler Version 0x20200717 (538969879)
*/
DefinitionBlock ("", "SSDT", 2, "INTEL", "xh_ad1x3", 0x00000000)
{
```

So müsste dein Config.plist Eintrag aussehen.



Was mich aber stutzig macht ist das deine mapping anscheinend nicht stimmt.



Es kann nicht sein das du dort alle HSxx Ports mit Connector Typ 0 hast.

Da müssen die USB-3 Pendants auch als Typ 3 deklariert werden.

```
gegebenenfalls direkt ändern. Dieser Wert steht für die Art des Ports. Gültige Werte sind:  
0x00 - USB2 (ausschließlich unabhängige USB2 werden so deklariert)  
0x03 - USB3 (auch zugehörige USB2, das heißt gleiche Buchse, werden so deklariert)  
0x09 - USB-C (wenn unabhängig von der Drehung des USB-C-Steckers der „GLEICHE“ Port genutzt wird)  
0x0A - USB-C (wenn je nach Drehrichtung des USB-C-Steckers ein weiterer Port genutzt wird)  
0xFF - USB2 Intern (zum Beispiel für Bluetooth)
```

Ausserdem hab ich noch nie ein Board mit 2 USB-C Connector Typ-10 gesehen, was ja nichts heissen muss.

Fehlen tut auch die Bluetooth Port mit der internen Deklaration falls du einen Bluetooth Modul haben solltest.

Daher vermute ich das deine mapping nicht so das gelbe vom Ei ist, da musst du noch mal ran denke ich. 😊

Später wenn du ein perfekt eingerichtetes mapping hast kann man den SSDT immer noch anpassen.

Gruss Coban

EDIT: hab noch einen revidierten SSDT mit den gleichen Ports erstellt, diesmal hab ich aber vom Original SSDT die Connector Typen übernommen.

Hier sehe ich aber leider nicht welche Ports die USB-C sind daher wäre es von Vorteil das du das ganze mal korrekt patchen müsstest.