

Erledigt

# Problem mit Sleep/Wake- Update 2018: UI Lag nach Wake

Beitrag von „cobanramo“ vom 21. August 2017, 14:03

Aaalso Jungs und Mädels, falls ich mich nicht wiedereinmal gewaltig irre hab ich eine teillösung für die HD530 Lager gefunden.

Erstens musste ich meine USB sorgen loswerden, hab herausgefunden wenn USB nicht sauber lauft funzt auch sleep nicht.

Bei mir schläft Sierra & High Sierra ein, wacht aber nicht mehr auf, hab jede mögliche Konstellation versucht glaubt mir



Auf der suche nach HD530 Sleep bin ich auf den [Piker's Blog](#) gelangt, naja, mit meiner dürftigen english bin ich natürlich nicht gros weitergekommen.

Im IORegistryExplorer tauchten bei mir keine der drei vom Piker erwähnten Schlüssel auf (IOService:/AppleACPIPlatformExpert/IOPMrootDomain/PMStatusCode)

Hab einfach seinen Code in meine dsdt.aml ganz am ende eingefügt, nach Neustart tauchte der Schlüssel "IOPMDeepIdleSupported=True" auf.

es funktionierte mit Tastatur aufwecken, mit Maus wiederum das alte Blackscreen.

Hab im Bios (siehe Bild)

"Resume By PCI-E Device = DISABLED"

"Resume By USB Device = ENABLED" gestellt und siehe da, es funktioniert. ich kann einschlafen lassen und aufwecken ohne Probleme.

Das ganze hatte ich natürlich unter High Sierra 10.13 Beta (17A344b) getestet, hoffte unter Sierra das gleiche Effekt, aber nada unter Sierra will es nicht funktionieren.

Naja es kann sein das man den Code anders platzieren muss im dsdt, vielleicht guckt sich das mal einer unser Experten an.

Auf jedenfalls hab ich jetzt unter High Sierra ein funktionierendes Sleep/Wake.

War wieder einmal so ein schnell schuss, nach ein bisschen rumfummeln mit pmset und zurücksetzen funktioniert es nicht mehr.

Es lief wunderbar, bis ich hibernatemode einmal umgestellt habe, danach war es nicht mehr zurückzustellen, werde wieder mit neuinstallation versuchen.

Sorry.

Gruss Cobanramo

Code

```
1. Scope (\_SB)
2. {
3. Method (LPS0, 0, NotSerialized)
4. {
5. Store ("Method \_SB._LPS0 Called", Debug)
6. Return (One)
7. }
8. }
9.
10. Scope (\_GPE)
11. {
12. Method (LXEN, 0, NotSerialized)
13. {
14. Store ("Method \_GPE.LXEN Called", Debug)
15. Return (One)
16. }
17. }
```

Alles anzeigen

Code

1. Scope (\)
2. {
3. Name (SLTP, Zero)
- 4.
5. Method (\_TTS, 1, NotSerialized)
6. {
7. Store ("Method \\\_TTS Called", Debug)
8. Store (Arg0, SLTP)
9. }
10. }

