

Erledigt

MSI Z170A GAMING M7 - Feintuning

Beitrag von „zorro7000“ vom 30. Oktober 2017, 10:20

nun habe ich den ersten Teil der Analyse erprobt scheinbar erprobt.

Wie geht es weiter?

Code

```
1. DefinitionBlock ("SSDT-USB.aml", "SSDT", 1, "sample", "USBFix", 0x00003000)
2. {
3. // "USBInjectAllConfiguration" : override settings for USBInjectAll.kext
4. Device(UIAC)
5. {
6. Name(_HID, "UIA00000")
7. // "RehabManConFiguration"
8. Name(RMCF, Package())
9. {
10. // XHC overrides for 100-series boards
11. "8086,a12f", Package()
12. {
13. "port-count", Buffer() { 0x15, 0, 0, 0 }, // Highest port number is SS05 at 0x15
14. "ports", Package()
15. { // TO COMPLETE THIS FILE, ADD ALL YOUR PORTS BELOW HERE, THEN SET port-count
    ABOVE
16. // einen USB2 Port definierst du mit 0x00
17. // einen USB3 Port definierst du mit 0x03
18. // und einen internen Header Port mit 0xFF
19.
20.
21. "HS05", Package() // HS05, Front USB 3.0 (blau) links oben, port <05 00 00 00>, 0x3
22. {
23. "UsbConnector", 3,
24. "port", Buffer() { 0x05, 0, 0, 0 },
25. },
26. "HS09", Package() // HS09, Front USB 2
27. {
```

```
28. "UsbConnector", 0,
29. "port", Buffer() { 0x09, 0, 0, 0 },
30. },
31. "HS10", Package() // HS09, Front USB 2 , port <09 00 00 00>, 0x3
32. {
33. "UsbConnector", 3,
34. "port", Buffer() { 0x0A, 0, 0, 0 },
35. },
36. "HS08", Package() // HS08, Front USB2 #1 und #2, port <08 00 00 00>, 0x3
37. {
38. "UsbConnector", 0,
39. "port", Buffer() { 0x08, 0, 0, 0 },
40. },
41. "SS05", Package() // SS05 = HS05 port 15
42. {
43. "UsbConnector", 3,
44. "port", Buffer() { 0x15, 0, 0, 0 },
45. },
46.
47.
48. "HS12", Package() // HS12, USB oben rechts
49. {
50. "UsbConnector", 0,
51. "port", Buffer() { 0x0c, 0, 0, 0 },
52. },
53. "HS11", Package() // HS11,
54. {
55. "UsbConnector", 0,
56. "port", Buffer() { 0x0b, 0, 0, 0 },
57. },
58. "SS03", Package() // SS01, Back USB3 #2,
59. {
60. "UsbConnector", 3,
61. "port", Buffer() { 0x13, 0, 0, 0 },
62. },
63. "SS04", Package() // SS04, USB 3.1
64. {
65. "UsbConnector", 3,
66. "port", Buffer() { 0x14, 0, 0, 0 },
67. },
68. },
69. },
```

70. })

71. }

72. }

Alles anzeigen

Oh	mein	Gott	-
uia_exclude=HS01;HS02;HS03;HS06;HS07;HS13;HS14;USR1;USR2;SS01;SS02;			die exclude
waren auch Mist!			