

Erledigt

DSDT Connector-Patch

Beitrag von „kuckkuck“ vom 13. November 2017, 19:20

Habt ihr mal versucht den Namen und Framebuffer für jeden Connector einzeln und generell zu injecten?

Also mit

Code

1. "@x,model"

x=1,2,3,4...

Ebenfalls ist mir aufgefallen, dass Apple selber die Namen in Hex injected... Sie konvertieren den ASCII Namen nach Hex. (Leerzeichen ist 0x20 wenn mich nicht alles täuscht)