

Erledigt

Clover, DSDT, SSDT..... ich bin überfordert :S

Beitrag von „grt“ vom 23. November 2017, 18:28

die warnungen beziehen sich auf unsauberen code, der aber nicht so fehlerhaft ist, dass er nicht ausgeführt werden kann, ist aber manchmal auch total spitzfindig
beispiel:

"not all controlpaths return a value" (oder so ähnlich) - kriegste weg, in dem du in der entsprechenden methode an die schliessende geschweifte klammer navigierst, und genau vor diese klammer ein "Return (Zero)" (ohne "") setzt.

die warnung kommt aber auch, wenn alle in der methode vorkommenden "untermethoden" einen rückgabewert haben, und keinerlei "if" bewirkt, dass das fehlende Return Zero überhaupt erreicht wird.

dann gibts noch so eine seltsame warnung, dass irgendwas gesetzt wär, aber nicht benutzt wird (*Method Local is set but never used (Local3)*). da kann man dann eine zeile einfügen:

"And (Local3, Ones, Local3)" (LocalX natürlich entsprechend der warnung)

oder die size mismatch-dinger -> tag is smaller than... da macht man z.b. aus

"CreateByteField (CRS3, _SB.PCI0.LPCB.SI01._Y1C._HE, IRQS)" ein "CreateBit
Field (CRS3, _SB.PCI0.LPCB.SI01._Y1C._HE, IRQS)"

muss man halt gucken, welche grössse angegeben ist - bit, byte, word oder qword - recherchiert, was die einzelnen bezeichnungen in bit bedeuten (oder try and error...) und passt entsprechend der warnung an.

eigentlich könnte man das alles ignorieren, aber schon der übersichtlichkeit halber und natürlich dem bastelehrgeiz geschuldet, versuch ich, möglichst wenige warnungen übrigzubehalten.

meistens findet sich eine lösung, wenn man den text der compilerwarnung googelt.