

Erledigt

macOS-Treiber selber programmieren

Beitrag von „Brumbaer“ vom 15. September 2018, 16:10

Du brauchst nur XCode, Damit hast du alle Software, die du zum Schreiben eines Treibers brauchst. Je nach Treiber gibt es mglw. Software, die den Test einfacher macht, aber zum reinen Schreiben eines Treibers genügt XCode.

Darüber hinaus brauchst du nur noch Dokumentation. Über macos, über XCode, über das Gerät, für das du einen Treiber schreiben willst, über Geräte Treiber allgemein, über die spezielle Art Gerätetreiber für dein Gerät.

Die Sourcen eines Beispieltreibers für die Treiberart unter macos wären hilfreich.

Die Sourcen eines Treibers für das Gerät unter einem anderen Betriebssystem wären auch hilfreich, vor allem, wenn die Dokumentation des Gerätes Fragen offen lässt.

Von Apple gibt es Dokumentation zu einigen dieser Themen. Ein Entwickleraccount gibt dir Zugang.

Für manche Geräte gibt es Treiber-Sourcen auf der Apple-Open-Source Webseite. Die sind zum Teil allerdings veraltet.