

Erledigt

Update auf Mojave aber mein altes Problem bleibt

Beitrag von „blickpunk“ vom 26. September 2018, 10:43

Heute morgen hatte ich endlich mal die Zeit einen ersten Versuch zu starten und OSX auf Mojave zu Updaten.

Ich habe zunächst eine "neue Partition", wenn man das unter APFS noch so nennen kann, erstellt um High Sierra zu erhalten falls etwas schief geht. Zusätzlich habe ich zur Sicherheit meine gesamte Platte vor beginn noch einmal geklont und Clover inkl. Kexte auf den neusten Stand gebracht.

Nachdem dann alle Vorbereitungen abgeschlossen waren und ein Bootstick von Mojave erstellt war, startete ich mit der Installation. Leider brach diese nach ca. 5 Min mit einer Kernel Panic ab. Diese Panic wurde durch die interne GPU verursacht da diese nicht sauber geladen werden konnte. (neben meiner RX460).

Durch das Umstellen der Plattform ID auf 0x3E9B0007 konnte ich diesen Fehler beheben und die Installation verlief reibungslos.

Nach Fertigstellung entschloss ich mich eine Clean Install durchzuführen um sämtliche Altlasten von der Platte zu entfernen. Auch diese verlief reibungslos.

Einzig mein Sleep Problem, dass ich bereits und High Sierra hatte, blieb mir erhalten.

[@griven](#) hat mir bereits in einem anderen Thread einen Lösungsansatz gezeigt :

Zitat

Dann musst Du im USB Bereich nacharbeiten und den Port an dem der BT Adapter hängt als intern definiert (255) mit dieser Definition sollte er im Sleep weiterhin mit Strom versorgt werden und die BT Geräte auf die Weise gekoppelt bleiben. Ich habe

bei mir im Rechner eine WLAN/BT Karte verbaut bei der der BT Teil auf einem internen Header angeschlossen ist der Header ist auch als intern definiert und ich kann meine Kiste sogar mit der MagicMouse oder dem BT Keyboard aufwecken. Ein Dongle hängt aussen dran hier muss dann der entsprechende Port angepasst werden. Es gibt im Forum diverse Anleitungen zu USB einfach mal durcharbeiten und das Problem sollte sich lösen lassen.

Allerdings weiss ich absolut nicht wo ich hier genau ansetzen muss um die USB Ports entsprechend zu definieren.

Es wäre toll von euch wenn mir diesbezüglich jemand von euch Helfen kann.