

Kexte, Treiber, Bootloader & Programme selber builden mit Xcode

Beitrag von „hackmac004“ vom 11. August 2020, 16:31

Hello,

mich interessiert schon eine Weile das Thema wie aus dem source code von github mit Hilfe von Xcode die einsetzbaren Kexte, Treiber, Bootloader & Programme kompiliert werden können.

Klar, kann man auch einfach per Kextupdater nightly versionen laden, mir geht es aber darum den Prozess dazu zu beleuchten.

Ich fände es toll wenn wir uns hier darüber austauschen können. Ich habe ein paar Beispiele und Fragen dazu.

1.) Ocquirks

<https://github.com/ReddestDream/OcQuirks>

Hier ist es zum Beispiel ziemlich leicht die gewünschten Treiber zu erstellen. Dort führt man einfach macbuild.tool aus und erhält dann im Ordner Binaries das Ergebnis. Erstaunlich dabei ist, dass die Größe des Ordners von 44 KB auf 1,1 GB ansteigt. Was passiert da eigentlich ?

2.) OpenCore, Clover, Lilu, Oc-GenX und Dark Reader

<https://github.com/acidanthera/OpenCorePkg>

<https://github.com/CloverHackyColor/CloverBootloader>

<https://github.com/acidanthera/Lilu>

<https://github.com/Pavo-IM/OC-Gen-X/releases>

<https://github.com/darkreader/darkreader>

Bei diesen 5 Beispielen ist mir völlig unklar was zu tun ist um z.B. OC in der Form zu erhalten, wie man es vom release gewohnt ist. Was muss dazu im einzelnen gemacht werden ?

Ist der Vorgang auf andere source codes übertragbar oder gibt es immer wieder eine andere Vorgehensweise?

Wie es bei den anderen Beispielen geht würde mich natürlich auch interessieren.

Was habt ihr für Fragen zu dem Thema?