

Erledigt

RepoBuilder --> Build Kext, Driver, Tools & OpenCore

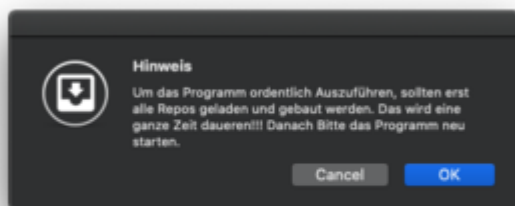
Beitrag von „Noir0SX“ vom 26. November 2019, 16:40

RepoBuilder

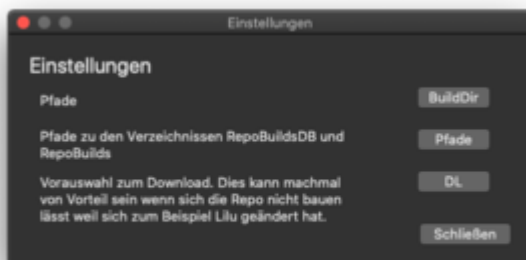
Da ich oft am basteln bin und auch mal eine noch nicht Release Versionen verwende, ist dieses kleine Tool entstanden.

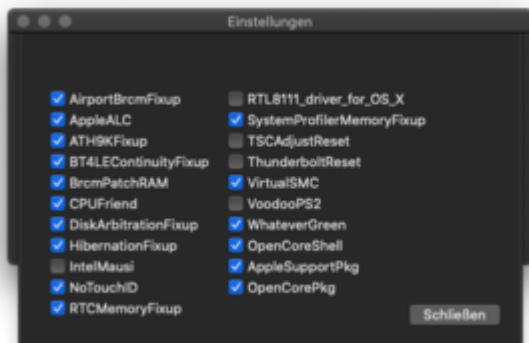
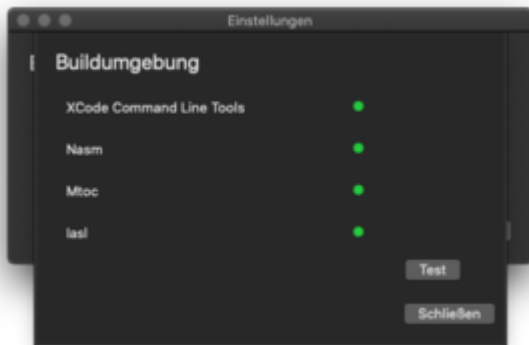
Naja das mit dem Release kam dann auch noch dazu und vielleicht wenn es Spaß macht und Ihr es wollt, dann in Zukunft auch noch das ein oder andere mehr.

Erster Start



Einstellungen





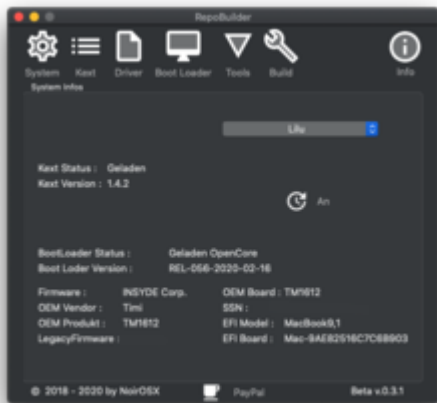
Download aller verfügbaren Repositories durch Klick auf Build



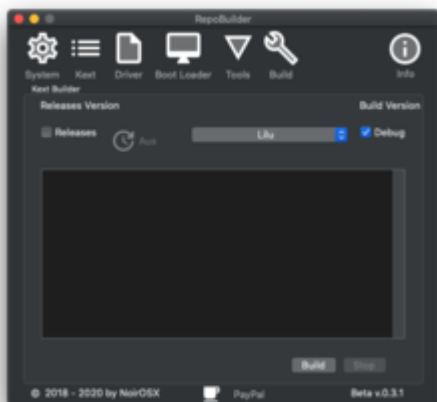
Neustart der App

Hier gibt es verschiedene Anwendungsbereiche,

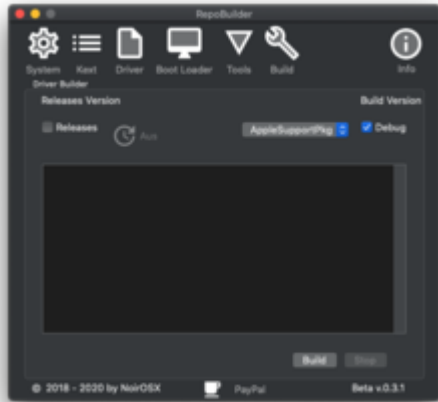
- **System**



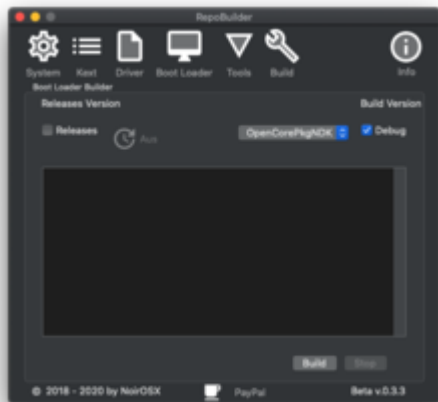
- **Kext**



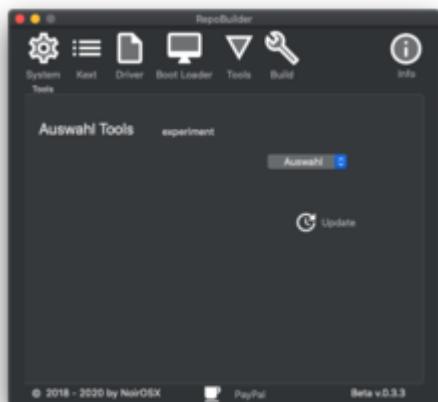
- **Driver**



- **Bootloader**

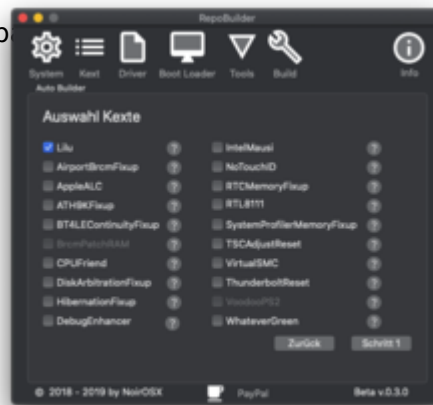


- **Tools**



- **Build**

In einem anderen Fenster werden die Einstellungen vorgenommen



Nach dem Klick auf Build und fertigstellen, befindet sich das Ergebnis im oben festgelegten Verzeichnis.

Zur Beta gehts dann weiter unten

Beitrag von „Noir0SX“ vom 28. November 2019, 20:27

Mögliche Fehler

Voraussetzung zum bauen der Repositories ist die gleiche als ob man dies einzeln von Hand macht.

So zum Beispiel XCode oder die **Command Line Tools** (die meist auch für Terminal langen), **nasm** und **mtoc**.

iasl kann man auch schon kennen, wenn man sich mit DSTD oder SSDT beschäftigt hat.

Daher kann es durchaus sein, das diese kleinen Helferlein auch schon vorhanden sind.

Voraussetzung:

- XCode oder XCode Command Line Tools
- nasm
- mtoc
- iasl

Diese können auch per App installiert werden, dazu ist aber die Eingabe mit Adminpasswort nötig.

Man kann dies aber auch per Hand installieren

Build-Umgebung:

1. Xcode Command Line Tools

Überprüfen ob schon installiert

Code

1. `xcode-select -p`

Code

1. `/Applications/Xcode.app/Contents/Developer`

Bei diesen Ergebnis weiter zu 2.

Installieren von Xcode Command Line Tools

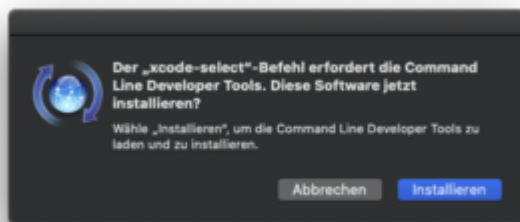
gcc

make

Code

1. `xcode-select --install`

Darauf erfolgt die Ausgabe dieses Fensters



2. Nasm

<http://www.nasm.us/pub/nasm/releasebuilds/>

3. mtoc

<https://github.com/tianocore/t...wiki/Xcode#mac-os-x-xcode>

4. iasl

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

Beitrag von „Noir0SX“ vom 8. Dezember 2019, 15:18

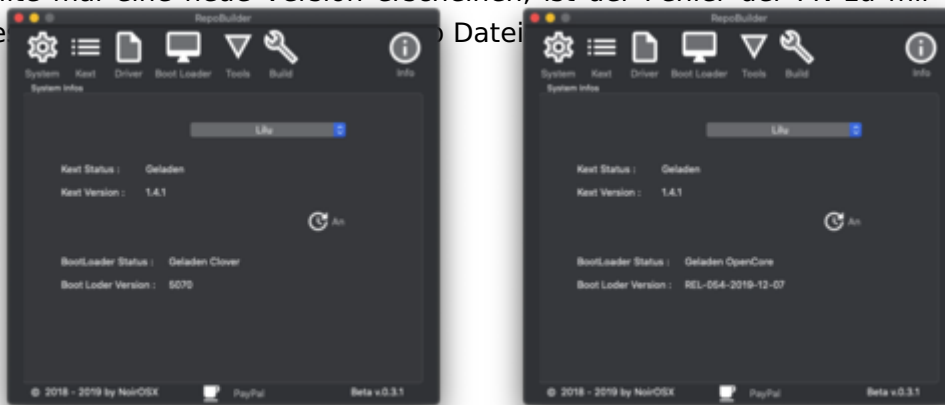
Schönen 2. Advent

Beitrag von „karacho“ vom 8. Dezember 2019, 17:06

Danke für das Tool und deine Mühe. Werde ich mal testen. 🍷

Beitrag von „Noir0SX“ vom 14. Dezember 2019, 14:51

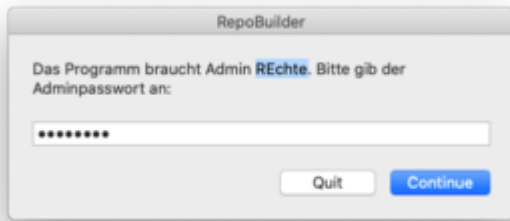
Sollte mal eine neue Version erscheinen, ist der Fehler der PN zu mir kam dann auch gefixt, die Datei



Getestet mit Clover und OpenCore

Beitrag von „revunix“ vom 14. Dezember 2019, 17:17

Schau mir das Tool gerade mal an und habe einen Schönheitsfehler gefunden 🐛



Beitrag von „ozw00d“ vom 14. Dezember 2019, 17:53

ich bekomme bei allem was mit compilieren zu tun denselben fehler:

Code

1. Id: symbol(s) not found for architecture x86_64
2. clang: error: linker command failed with exit code 1 (use -v to see invocation)
3. make[2]: *** [../bin/VfrCompile] Error 1
4. make[1]: *** [VfrCompile] Error 2
5. make: *** [Source/C] Error 2

ich weiss nicht woran es liegt.

Beitrag von „karacho“ vom 14. Dezember 2019, 18:48

xcode, Commandline Tools und andere Sachen installiert, die das Tool zum kompilieren benötigt? Scroll Mal weiter hoch, da hat NoirOSX festgehalten was man braucht.

Beitrag von „ozw00d“ vom 14. Dezember 2019, 21:51

[karacho](#) ja habe ich alles drauf. habe allerdings auch brew installiert und dort einige tools (make, gnucc etc.). ich weiss nicht ob die sich eventuell beissen?

Beitrag von „karacho“ vom 14. Dezember 2019, 22:37

Nö, die beissen sich net. Dir fehlt noch was anderes. Was NoirOSX weiter oben schrieb.

nasm, mtoc und iasl.

Beitrag von „ozw00d“ vom 15. Dezember 2019, 15:34

hänge grad bei. mtoc fest habe alles so wie [hier](#) beschrieben.

nach abfeuern von make folgendes:

Code

```
1. ozwood@FLUX ~$ .../Desktop/cctools-927.0.2 $
2. ^ make 0.02 15:32:12 $
3. ===== /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/usr/bin/make all for
   libstuff =====
4. /bin/mkdir -p static_obj
5. /bin/mkdir -p dynamic_obj
6. /bin/mkdir -p profile_obj
7. /bin/mkdir -p shlib_obj
8. /bin/mkdir -p static_kld_obj
9. cc -Os -DLTO_SUPPORT -g -I../include -Wall -
   D_MACH_I386_THREAD_STATUS_FPSTATE_LEGACY_FIELD_NAMES_ -
   D_ARCHITECTURE_I386_FPU_FPSTATE_LEGACY_FIELD_NAMES_ -c -o ./allocate.o
   ../allocate.c
```

```

10. In file included from ../allocate.c:23:
11. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
12. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
13. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
14. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
15. /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
   error:
16. unknown type name '_STRUCT_X86_THREAD_FULL_STATE64'
17. _STRUCT_X86_THREAD_FULL_STATE64 __ss;
18. ^
19. /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
   error:
20. unknown type name '_STRUCT_X86_THREAD_FULL_STATE64'
21. _STRUCT_X86_THREAD_FULL_STATE64 __ss;
22. ^
23. In file included from ../allocate.c:26:
24. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
25. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
26. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
27. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
28. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
29. In file included from ../../include/mach/i386/thread_status.h:70:
30. ../../include/mach/i386/_structs.h:757:1: error: redefinition of
31. '__darwin_x86_exception_state64'
32. _STRUCT_X86_EXCEPTION_STATE64
33. ^
34. ../../include/mach/i386/_structs.h:756:46: note: expanded from macro
35. '_STRUCT_X86_EXCEPTION_STATE64'
36. #define _STRUCT_X86_EXCEPTION_STATE64 struct __darwin_x86_exception_state64
37. ^
38. ../../include/mach/i386/_structs.h:757:1: note: previous definition is here
39. _STRUCT_X86_EXCEPTION_STATE64

```

```

40. ^
41. ../../include/mach/i386/_structs.h:756:46: note: expanded from macro
42. '_STRUCT_X86_EXCEPTION_STATE64'
43. #define _STRUCT_X86_EXCEPTION_STATE64 struct __darwin_x86_exception_state64
44. ^
45. In file included from ../allocate.c:26:
46. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
47. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
48. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
49. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
50. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
51. In file included from ../../include/mach/i386/thread_status.h:70:
52. ../../include/mach/i386/_structs.h:777:1: error: redefinition of
53. '__darwin_x86_debug_state64'
54. _STRUCT_X86_DEBUG_STATE64
55. ^
56. ../../include/mach/i386/_structs.h:776:42: note: expanded from macro
57. '_STRUCT_X86_DEBUG_STATE64'
58. #define _STRUCT_X86_DEBUG_STATE64 struct __darwin_x86_debug_state64
59. ^
60. ../../include/mach/i386/_structs.h:777:1: note: previous definition is here
61. _STRUCT_X86_DEBUG_STATE64
62. ^
63. ../../include/mach/i386/_structs.h:776:42: note: expanded from macro
64. '_STRUCT_X86_DEBUG_STATE64'
65. #define _STRUCT_X86_DEBUG_STATE64 struct __darwin_x86_debug_state64
66. ^
67. In file included from ../allocate.c:26:
68. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
69. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
70. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
71. In          file          included          from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/

```

```
72. In file included from
   /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/MacOSX.platform/Developer/SDKs/MacOSX.sdk/
73. ../../include/mach/i386/thread_status.h:196:9: error: unknown type name
74. '_STRUCT_X86_AVX512_STATE32'
75. typedef _STRUCT_X86_AVX512_STATE32 x86_avx512_state32_t;
76. ^
77. ../../include/mach/i386/thread_status.h:231:9: error: unknown type name
78. '_STRUCT_X86_AVX512_STATE64'
79. typedef _STRUCT_X86_AVX512_STATE64 x86_avx512_state64_t;
80. ^
81. 6 errors generated.
82. make[2]: *** [allocate.o] Error 1
83. make[1]: *** [dynamic] Error 2
84. make: *** [all] Error 1
```

Alles anzeigen

wäre super wenn mich hierbei jemand unterstützen könnte.

Beitrag von „Noir0SX“ vom 15. Dezember 2019, 15:37

Hast Du mal probiert ob es das Tool von alleine schafft ? Ohne es von Hand zu installieren.

Edit

kommt bei dir der Pfad zurück, wenn Du im Terminal mal

```
which mtoc
```

```
which mtoc.NEW
```

eingibst ?

Beitrag von „ozw00d“ vom 15. Dezember 2019, 21:01

[Noir0SX](#) jepp kommt zurück was es soll:

Code

1. `└─ ozwood@FLUX ~`
2. `└─ which mtoc ✓ 3 21:00:19`
3. `/usr/local/bin/mtoc`
- 4.
5. `└─ ozwood@FLUX ~`
6. `└─ which mtoc.NEW 0.02 ✓ 3 21:00:23`
7. `/usr/local/bin/mtoc.NEW`

Beitrag von „Noir0SX“ vom 15. Dezember 2019, 21:12

Da liegt es ja schon mal nicht daran.

Das kannst Du ja auch mal für Nasm machen.

Ich habe da auf Anhieb auch keine Lösung, muss auch sagen keine Rückmeldung wo es nicht geht. Letztes hat aber nix zu sagen.

Was mir noch spontan einfällt, ist die macOS Version bin auf 10.5.x unterwegs

Um den Fehler noch bissl einzugrenzen <https://github.com/acidanthera/OpenCorePkg> runterladen und [macbuild.tool](https://github.com/acidanthera/OpenCorePkg) im Terminal ausführen. Geht da OC zubauen?

Beitrag von „ozw00d“ vom 15. Dezember 2019, 21:52

Nein auch nicht:

Code

```
1. mkdir -p .
2. mkdir ./libs
3. /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/usr/bin/make -C Common
4. gcc -c -I .. -I ../Include/Common -I ../Include/ -I ../Include/IndustryStandard -I ../Common/ -I
   .. -I . -I ../Include/X64/ -MD -fshort-wchar -fno-strict-aliasing -Wall -Werror -Wno-
   deprecated-declarations -Wno-self-assign -Wno-unused-result -nostdlib -g -O2
   BasePeCoff.c -o BasePeCoff.o
5. In file included from BasePeCoff.c:12:
6. In file included from ../Common/CommonLib.h:439:
7. In file included from /usr/local/include/stdio.h:64:
8. /usr/local/include/_stdio.h:93:16: error: pointer is missing a nullability type
9. specifier (_Nonnull, _Nullable, or _Null_unspecified)
10. [-Werror,-Wnullability-completeness]
11. unsigned char *_base;
12. ^
13. /usr/local/include/_stdio.h:93:16: note: insert '_Nullable' if the pointer may be
14. null
15. unsigned char *_base;
16. ^
17. _Nullable
18. /usr/local/include/_stdio.h:93:16: note: insert '_Nonnull' if the pointer should
19. never be null
20. unsigned char *_base;
21. ^
22. _Nonnull
23. /usr/local/include/_stdio.h:138:32: error: pointer is missing a nullability type
24. specifier (_Nonnull, _Nullable, or _Null_unspecified)
25. [-Werror,-Wnullability-completeness]
26. int (*_Nullable_read)(void *, char *, int);
27. ^
28.
29. 13 errors generated.
30. make[2]: *** [BasePeCoff.o] Error 1
31. make[1]: *** [Common] Error 2
32. make: *** [Source/C] Error 2
```

Alles anzeigen

Beitrag von „Noir0SX“ vom 16. Dezember 2019, 15:20

Wenn das mit dem macbuild nicht klappt, denke ich eher du hast da allgemein ein Problem und hat weniger mit dem Tool zutun.

Beitrag von „ozw00d“ vom 16. Dezember 2019, 18:52

[Noir0SX](#) denke ich auch, na bald hab ich ein paar tage frei wird zeit das system neu aufzusetzen. ich suche schon ne weile nach diesen fehlern werde aber nicht fündig.

Beitrag von „Noir0SX“ vom 16. Dezember 2019, 18:57

Hatte schon echt gedacht, ich habe da was vergeigt 😊

Beitrag von „ozw00d“ vom 16. Dezember 2019, 20:47


[Noir0SX](#) habe gerade mal mein windows macbook platt gemacht und catalina installiert. macbuild tools aus OC generiert zwei dateien (namen hab ich vergessen zu notieren).

make für llvm / mtoc funktioniert auch dort nicht!!

gibt es irgendwelche Variablen etc. die ich kontrollieren könnte? Ich meine um nach der neuinstallation meines hackis sicher zu gehen das ich nicht wieder auf so ein problem stosse?

Beitrag von „bluebyte“ vom 16. Dezember 2019, 21:19

[ozw00d](#) ... ich habe auch brew installiert und bei mir kommen keine Fehler beim kompilieren.
Kann also nicht daran liegen.

Ähm, das war erst der Downlad 

Aber funktioniert ...


Beitrag von „ozw00d“ vom 16. Dezember 2019, 21:39

[bluebyte](#) es liegt nicht nur an homebrew. Ich habe schon jede menge sachen (compilieren, scripten, programmieren) durch, dass ich selbst nicht mehr weiss welche stellschrauben ich seit sierra verstellt habe.

Das wird nicht brew alleine sein.

Egal so what, steht im plan, die kiste braucht nen clean install, kostet mich zwar wieder ein paar tage aber ich kann mal wieder frisch von vorn anfangen.

Beitrag von „bluebyte“ vom 16. Dezember 2019, 21:41

[ozw00d](#) ... dabei bist Du immer so vorsichtig 

Aber XCode ist up to date?

Eventuell reinstall.

Beitrag von „ozw00d“ vom 16. Dezember 2019, 22:51

Naja ich schätze mal das es irgendwelche settings oder altlasten sind. Backups hab ich ja, daher mal auf das nötigste minimieren.

So kann ich besser optimieren.

Irgendwie fühl ich mich grad ein bisserl verarscht vom Hacki, ich glaube er hat vernommen das ich Ihn Platt machen möchte 😊

./macbuildtool von OC:

```
- Done -
Build end time: 11:49:07, Dec.17 2019
Build total time: 00:00:15

~/Desktop/OpenCorePkg-master/Binaries/DEBUG ~/Desktop/OpenCorePkg-master
~/Desktop/OpenCorePkg-master/Binaries/DEBUG/tmp ~/Desktop/OpenCorePkg-master/Binaries/DEBUG
~/Desktop/OpenCorePkg-master/Binaries/DEBUG ~/Desktop/OpenCorePkg-master
~/Desktop/OpenCorePkg-master
~/Desktop/OpenCorePkg-master/Binaries/RELEASE ~/Desktop/OpenCorePkg-master
~/Desktop/OpenCorePkg-master/Binaries/RELEASE/tmp ~/Desktop/OpenCorePkg-master/Binaries/RELEASE
~/Desktop/OpenCorePkg-master
~/Desktop/OpenCorePkg-master/Binaries/RELEASE ~/Desktop/OpenCorePkg-master
~/Desktop/OpenCorePkg-master
```

Das Repobuild Tool:

```
Kopiere RepoBuildsDB https://github.com/acidanthera/VoodooPS2.git
Kopiere RepoBuildsDB https://github.com/acidanthera/WhateverGreen.git
Kopiere RepoBuildsDB https://github.com/acidanthera/DebugEnhancer.git
Kopiere RepoBuildsDB https://github.com/acidanthera/OpenCorePkg.git
Kopiere RepoBuildsDB https://github.com/acidanthera/AppleSupportPkg.git
Kopiere RepoBuildsDB https://github.com/acidanthera/OpenCoreShell.git
Erstelle Debug Version von Lilu.
```

bei make für mtoc wenn ichs selbst erstellen will immer noch:

```
~/Desktop/cctools-927.0.2
$ make
***** /Library/Developer/CommandLineTools/usr/bin/make all for libstuff *****
/bin/mkdir -p static_obj
/bin/mkdir -p dynamic_obj
/bin/mkdir -p profile_obj
/bin/mkdir -p shlib_obj
/bin/mkdir -p static_kld_obj
cc -Os -DLTO_SUPPORT -g -I../include -Wall -D_MACH_I386_THREAD_STATUS_FPSTATE_LEGACY_FIELD_NAMES -D_ARCHITECTURE_I386_FPU_FPSTATE_LEGACY_FIELD_NAMES -c -o ./allocate.o ./allocate.c
In file included from ../allocate.c:23:
In file included from /usr/local/include/stdlib.h:66:
In file included from /usr/local/include/sys/wait.h:109:
In file included from /usr/local/include/sys/signal.h:146:
In file included from /usr/local/include/machine/_mcontext.h:29:
/usr/local/include/L386/_mcontext.h:188:2: error: unknown type name
    'STRUCT_X86_THREAD_FULL_STATE64'
    _STRUCT_X86_THREAD_FULL_STATE64 __s;
    ^
```

nun liegt es aber an irgendwelchen include files/headern whatever sehe ich das richtig?

Beitrag von „alawjam77“ vom 1. Oktober 2020, 13:17

Where is the download link?

Beitrag von „Noir0SX“ vom 3. Oktober 2020, 13:18

[alawjam77](#)

Wollte wohl damals keiner, daher ist der Link entfernt.

Mittlerweile sind aber auch einige Kexte, Tools etc im BootLoader verschwunden, so das diese Art App gar nicht mehr den heutigen Vorraussetzungen entspricht.