

1. Ringkasan Masalah

Bug terjadi ketika mekanik *Unlimited Items* diterapkan di proyek GDevelop dan diekspor ke format APK.

Gejala yang ditemukan:

- Objek terduplikasi tanpa batas setelah diambil oleh pemain.
 - Inventori penuh walaupun ada pembatasan jumlah item.
 - Bug hanya muncul pada build APK, tidak di preview editor.
-

2. Spesifikasi Proyek

- **Platform:** GDevelop 5.3.x
 - **Target Export:** Android APK (64-bit)
 - **Jenis Game:** Sandbox, mekanik mirip Minecraft Unlimited Items
 - **Mode Preview:** Tanpa masalah
 - **Mode APK:** Terjadi bug
-

3. Konfigurasi Event

Event Utama:

plaintext

CopyEdit

Condition:

- Player collision with Object_Item

Action:

- Add 1 to GlobalVariable(ItemCount)
- Delete Object_Item

Event Pembatas:

plaintext

CopyEdit

Condition:

- `GlobalVariable(ItemCount) >= 10`

Action:

- Prevent object pickup
 - Show text: "Inventory Full"
-

4. Upaya Perbaikan yang Sudah Dilakukan

1. Mengganti variabel global menjadi variabel scene.
 2. Menghapus event pickup dan membuat ulang dari awal.
 3. Mematikan *preload resources*.
 4. Mengubah prioritas event.
 5. Menguji di perangkat berbeda (Samsung, Xiaomi, Oppo).
-

5. Analisis Sementara

- Ada kemungkinan bug terkait *resource unloading* pada ekspor APK.
 - Perbedaan perilaku antara *Preview Mode* dan *Build APK* mengindikasikan masalah pada manajemen memori di runtime Android.
 - Variabel mungkin tersimpan ganda di cache.
-

6. Pertanyaan & Permintaan Solusi

- Adakah parameter khusus saat *build* yang bisa mencegah duplikasi objek?
 - Apakah ada *workaround* untuk mekanik pickup agar konsisten di semua platform?
 - Mohon jika ada yang pernah mengatasi masalah ini, bisa membagikan solusinya.
-

7. Lampiran (Jika Perlu)

- Screenshot event
- Log *console* hasil *adb logcat* dari APK
- Contoh file `.json` proyek

 **Catatan:** Mekanik *Unlimited Items* ini terinspirasi dari Minecraft, hanya untuk eksperimen dan pengujian logika event di GDevelop.

Jika ada saran, silakan komentar di thread forum atau hubungi saya langsung.