2018.12.3

1. ~~上传后，由管理员发布为体验版本~~
2. ~~没按准和精准时，P值不应该有增量累加~~
3. ~~奖励目标完成后，不应该再触发奖励目标~~
4. ~~没遇到过特殊目标出现~~
5. ~~由于4，没有测到特殊目标类型后，P值重置为Base概率值，重新开始累积~~

2018.12.11

1. ~~Bug:遇到特殊目标时，操作误差显示在0.5秒以内，也被判定为离谱而失败~~
2. Bug:遇到奖励目标时，操作为离谱时，有时当前值Z并没有扣除相应值，非必现

2018.12.17

1. 结算称号与计算对应反了
2. iPhoneX的底部滑动操作不应被触发为游戏的操作，参考其他游戏

待完整体验结算