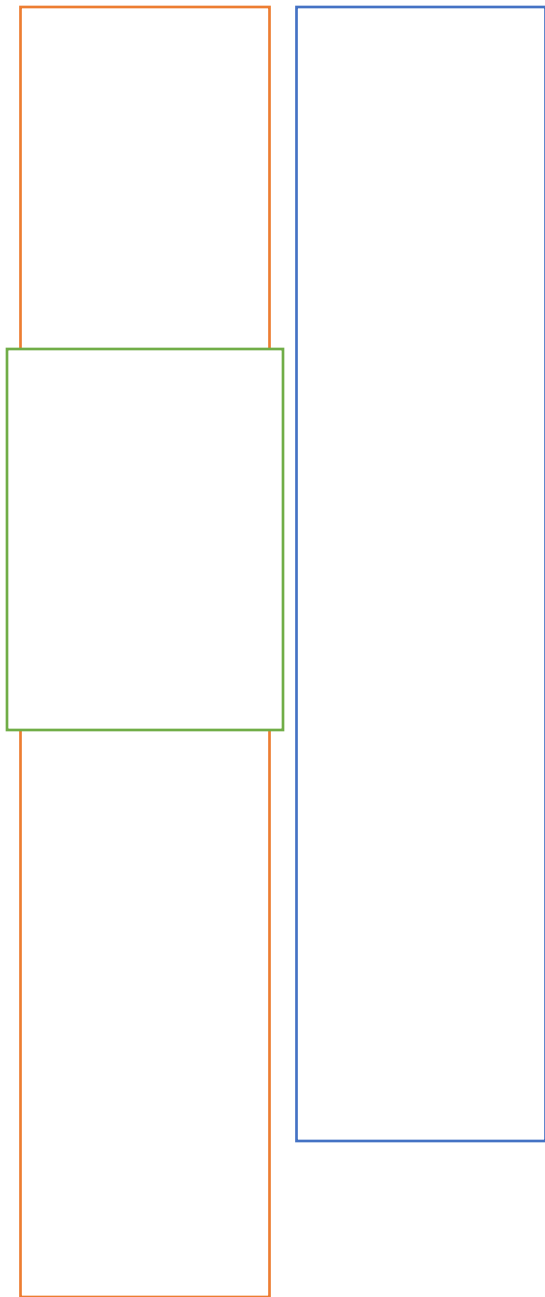


很

展示 个元素



展示 个元素

窗口一次 展示的元素为 个 假 冲比例为  
么上 冲元素数 为 。  
此时刚好是临界值。窗口上中下各 个元素  
不 平移上 。

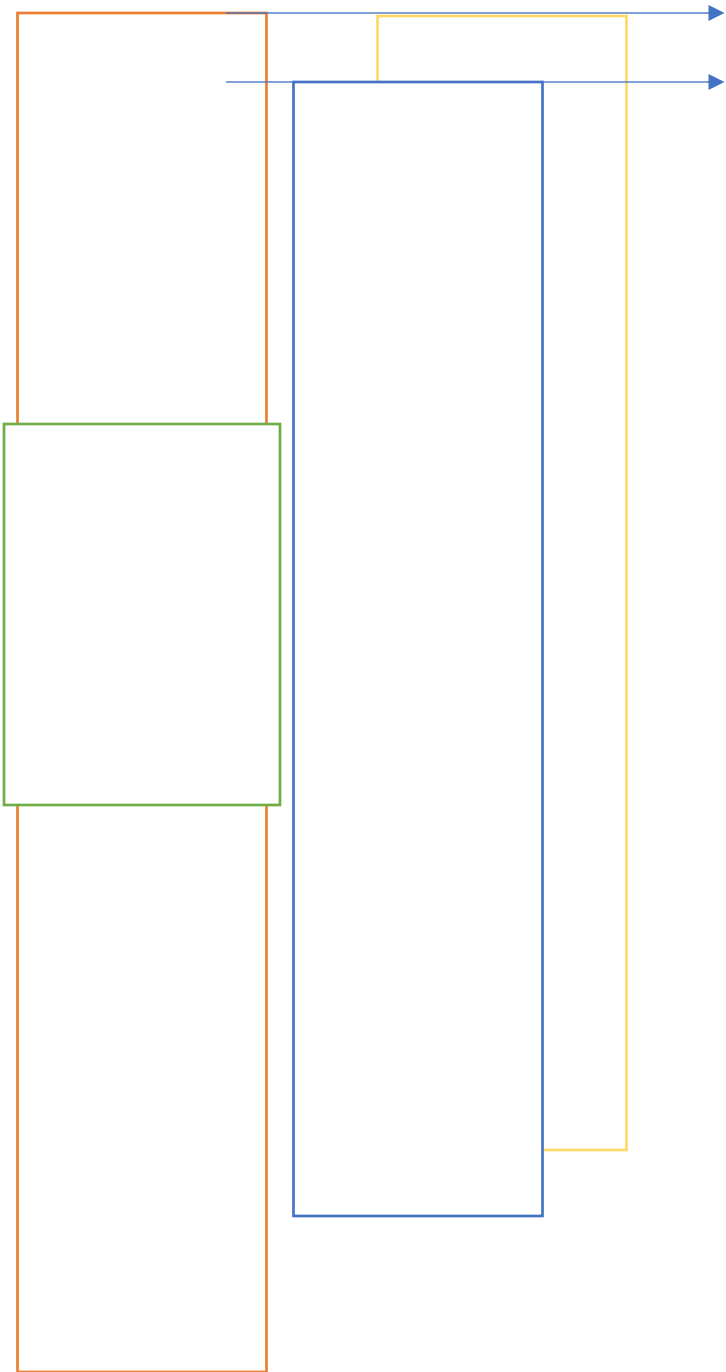
渲染 号元素 共 个  
可 区的第一个元素是第 号元素

滚动操作 如果 号元素 没有完全移动上去  
直到看不 时 此时上 窗口 不 移动。

当 号元素完全消失 可 区第一个元素为 号  
元素时 才 移动 具体偏移 下章分析。

临界条件就是 当可 区的第一个元素的序号  
大于 冲元素数 时 才 移动。

很  
展示 个元素



往下平移的 度  
就是实 渲染的第一个元素的 值

往上滚动了一个元素的 度  
和上 往会上滚动  
也就是本来 框会滚动到和橙 框一样的位  
用 框 示。但是动态渲染 此时渲染的实 元  
素 变为 号 是 个元素

可以看到如果在 框位 渲染 号元素 么  
此时本来可 区第一个应 显示的 号元素 就会  
滚动到可 区上方 看不到了

如果 号元素展示到可 区 就 将 框移  
动到 框的位

么上 就 往下平移 号元素的 度 也就是 号元  
素的 值 号元素 离 的位  
样才 第 号元素展示在可 区

继续滚动 理 是一样的 上 往下移动的偏移  
就是实 渲染的第一个元素的 值。