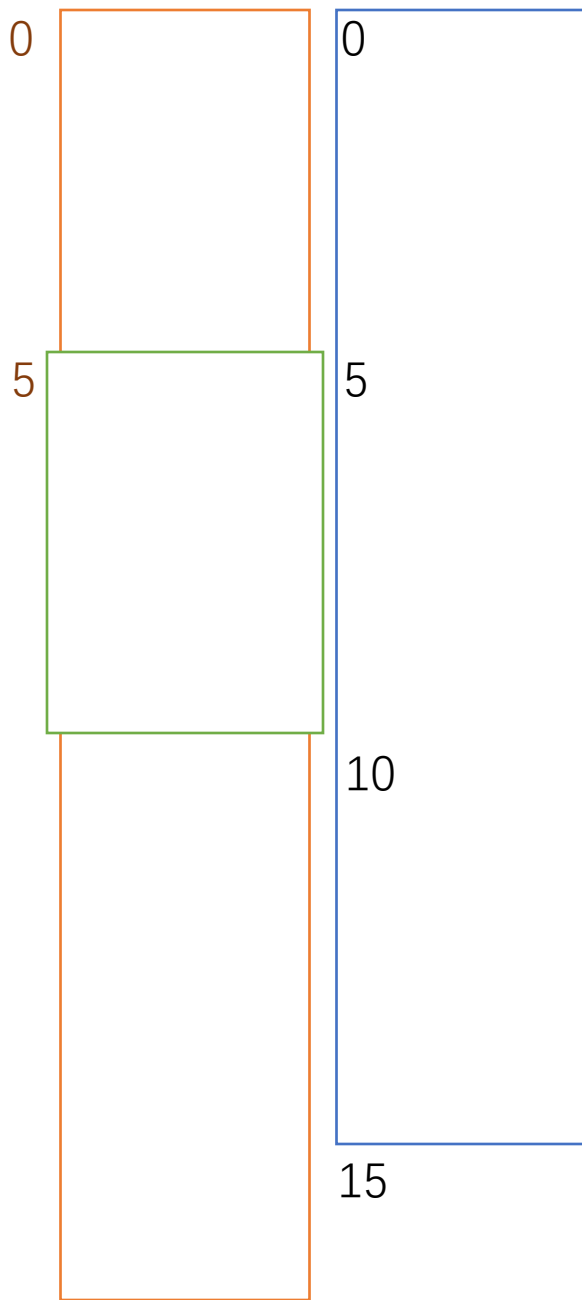


Phantom =>
100cm很长

Container => 5cm
展示5个元素



List => 15cm 展示15个元素

窗口一次能展示的元素为5个，假设缓冲比例为1，那么上面缓冲元素数量为5。
此时刚好是临界值。窗口上中下各5个元素，还不需移动list。

渲染0-14号元素，共15个
可视区的第一个元素是第5号元素

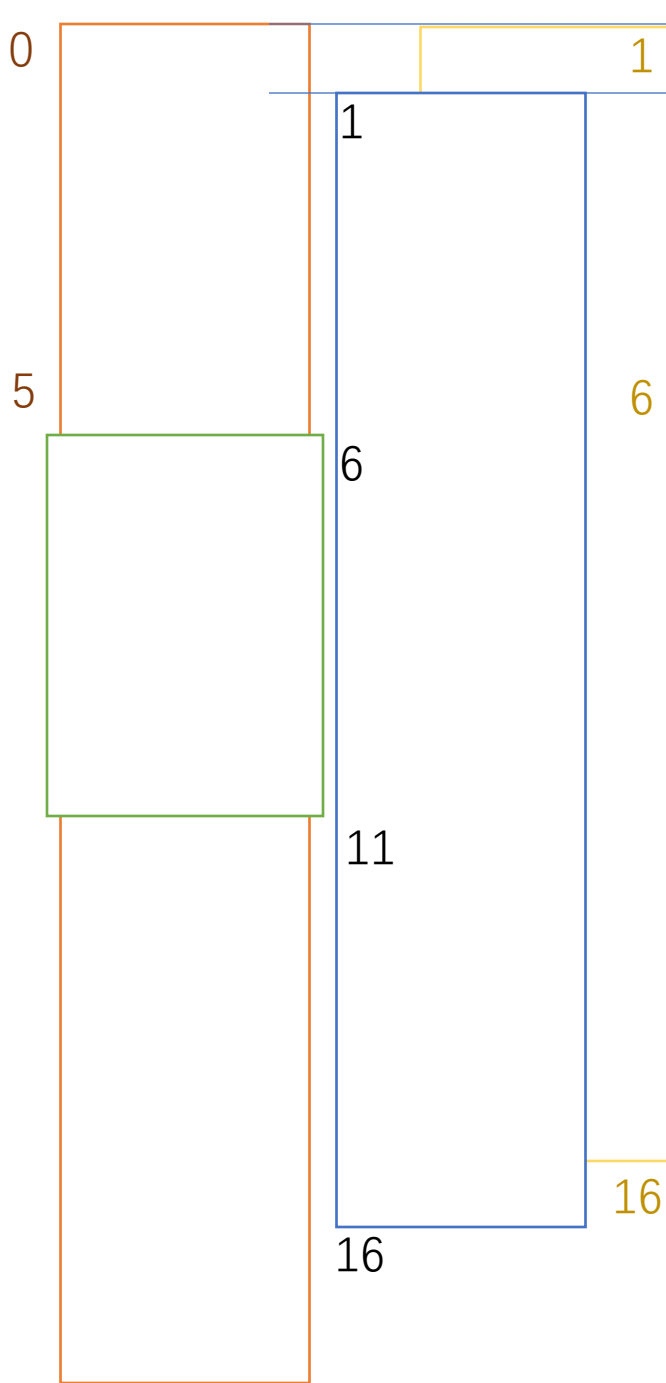
滚动操作，如果5号元素还没有完全移动上去，直到看不见时，此时list窗口还不需移动。

当5号元素完全消失，可视区第一个元素为6号元素时，才需移动，具体偏移量见下章分析。

临界条件就是，当可视区的第一个元素的序号大于缓冲元素数量时，才需移动。

Phantom =>
100cm很长

Container => 5cm
展示5个元素



List需要往下平移的高度
就是实际渲染的第一个元素的top值

往上滚动了1cm，一个元素的高度
Phantom和list都往会上滚动1cm，
也就是本来蓝色框会滚动到和橙色框一样的位置
用黄色框表示。但是动态渲染，此时渲染的实际元素
需要变为1-15号，还是15个元素

可以看到如果在黄色框位置渲染1-15号元素，那么
此时本来可视区第一个应该显示的6号元素，就会
滚动到可视区上方，看不到了

如果需要6号元素展示到可视区，就要将黄色框移
动到蓝色框的位置

那么list就要往下平移0号元素的高度，也就是1号元
素的top值，1号元素距离Phantom顶部的位置
这样才能让第6号元素展示在可视区

继续滚动道理都是一样的，list需要往下移动的偏移
量，就是实际渲染的第一个元素的top值。