对于每一个触摸事件，有一个变量记录其现在的运动状态：点击或者滑动，这个状态的初始化是点击；有另外一个变量，存储该触摸事件上一次报点的坐标，坐标的初始值为(-1, -1)。算法每次得到一个触摸形成的区域A（并且其中包含报点），首先先获得这个区域所属于的触摸事件T，并检查该触摸事件的属性：如果该事件的运动状态是滑动，或者该事件的上一次报点为(-1, -1)，直接报上系统给该算法的原始报点。否则，A分别与A之前三帧中相应的区域计算N1和N2，根据N1和N2判断两个区域之间是否构成有效的滑动。如果有任意两个区域之间构成有效的滑动，则将A所在的事件的状态改成滑动，直接报上系统给该算法的原始报点；否则，报上一次报点的坐标。

伪代码：

input: area sysReportPos

output: reportPos

event = area.getEvent();

if event -> lastReportPos == (-1, -1) || event ->status == SLIDE

event -> lastReportPos = sysReportPos;

reportPos = sysReportPos;

else

maxFrameNum = 3;

lastArea = area.getLastArea();

flag = false;

while lastArea != NULL && maxFrameNum > 0

[N1, N2] = calculateN(area, lastArea)

if getTypeAccordingToN(N1, N2) == SLIDE

event -> status = SLIDE;

event -> lastReportPos = sysReportPos;

reportPos = sysReportPos;

flag = true;

break;

end

maxFrameNum = maxFrameNum – 1;

end

if flag == false

reportPos = event -> lastReportPos;

end

end