当列表项特别多时，比如几百上千个时，不能一次创建所有的列表项，这样GameObject数量太多了，需要使用有限个数的列表项，然后在滚动过程中，把不可见的列表项复用。

7

6

5

4

3

2

1

如上图所示，列表上移过程中，1号不可见了，挪到下面变成8号继续使用。

在代码实现时，有一种简单高效的实现方法，以向上滚动的情况为例：

首先在列表被拖拽时更新列表项的位置

然后上面如果有项可见了，则隐藏，回收进一个缓存池等待复用。

最后下面如果有项完全可见了，则在从缓存池里取出一项，放到末尾进行显示。

很容易将其扩展到一行有多个项的情况，一次回收一行，并且依次添加一行。

水平滚动的情况也照这样处理就可以了。

其他的功能，比如列表拉底后，再拉的时候拉到一定距离就不能再拉了，松开后自动弹回的效果，只要在回收item前，判断列表末尾的那个item是不是最终的了，是的话则不再往末尾增加，末尾的item里显示区域底边一定距离后，不再可拖拽；送开后自动滚动到显示区域底边就行了。