StringPool设计

1. 接口
   1. 语言初始化

bool SetActiveStringPool(int32u lang = LANG\_EN);

加载所有字符串池，并将当前字符串池gLang设为lang

* 1. 字符串加载

bool LoadStringFromPool(std::string& str,int32u strOccNo, int32u lang = LANG\_NONE);根据lang加载字符串，如果lang=NONE,则根据gLang加载该字符串；否则根据lang加载该字符串

* 1. 创建和销毁字符串池

bool CreateStringPool();

void DestroyStringPool();

* 1. 打开和关闭字符串池

bool OpenStringPool();

void CloseStringPool();