客户端性能优化代码规范

* 禁用foreach，改用for进行循环操作。
* 游戏中数字控件使用NGUI Font Maker打成美术字库,然后通过使用Labell来实现,这样使用起来非常便捷, 具体流程参见”图片数字生成字库”总结文档.
* 代码中string的拼接一律用StringBuilder来实现.能够减少gc alloc分配（不能消除）
* 禁用在游戏运行时禁用一切GetComponentXXX 函数，需要时在Awake中查询并缓存
* 禁止在游戏运行时频繁调用的函数中动态申请临时容器，需要在Awake中缓存
* 禁止使用Unity Leagcy GUI，在最终的发售版本中脚本中禁止出现OnGUI回调实现
* 发售版中在游戏运行时禁止打日志
* 对于标签比较用if(go.tag == strTag)改为go.CompareTag(strTag).因为go.tag产生GC Allow.