代码规范

* + 插件里，除了引用插件里面的资源用插件的context，其他都需要使用主应用的context，即getApplicationContext()。如果在pluginFragment使用主应用的context，直接getApplicationContext()，在其他地方使用，如adapter的话，直接使用PluginManager.getHostContext().
  + fragment只能使用默认构造方法，禁止在fragment的构造方法里传递参数。如果需要传递参数，可以使用bundle和set方式。
  + activity与fragment交互或者fragment与fragment交换，使用EventBus，降低代码耦合。
  + 控制每一个类的大小，一般功能类尽量不要超过600行代码，负责功能类尽量不要超过1000hang代码，特殊复杂类除外。
  + 尽量少使用内部类，降低代码的复杂性和耦合度。
  + 尽量减少全局成员变量的使用，能用局部变量解决不能使用全局变量。
  + 变量命名与函数方法命名坚决按照java命名规范来。
  + 使用子线程，统一使用WenbaThreadPool线程池管理。
  + 类似倒计时功能，使用WenbaCountDownTimer