##翻译表使用CSV，多种语言在一张配置表中，通过Luban的导出功能把数据导出为每一种语言一个Json(byte)。

问题：luban是一次性加载了所有的翻译表，是浪费内存的。

解决方案：修改luban生成Table代码；通过多个Table.xlsx控制；自己做语言表。

##UI对应的Texture和Sprite资源还没做

##如果要支持游戏内切换语言，需要

1. Table数据增加Translate方法
2. Bean中增加Translate方法，参考Luban老版本的本地化
3. 所有文字显示的地方（包括但不限于UIText）都要注册切换语言的处理函数