方法：

整体code是通过pygame库实现的，对于6个仪表盘分开实现。他们各自的数值用变量定义，比如speed\_now\_angle是此时的角度， speed\_set\_angle是我们设定的角度。所有指针、指示物在loop中按照帧数角度旋转。

整体分为三个部分（在注释中有标注）。首先定义所有的参数变量（初始一般为0），然后定义所有文本框的class，具体简单为输入回车后update input，如果有切换L换R的话点击切换。下一步我们在指定的位置（屏幕分为六部分）插入文本框，定义指针、指示物旋转的Rect。在开始的时候（start）我们设定一些初始的数值（开机之后到高度仪到2000等）。之后的大loop是每一帧的变化。我们对于每一个仪表盘，更新他们的数值（判断是否合法），将set和now更新，然后进行旋转。对于一些联动的设置，我们在更新now时，同步更新其他仪表盘的值（++或--）。

每个表盘大小为200\*200。

Python PyGame 库： <https://www.pygame.org/news>

文本： <https://stackoverflow.com/questions/46390231/how-can-i-create-a-text-input-box-with-pygame>

旋转： <https://stackoverflow.com/questions/4183208/how-do-i-rotate-an-image-around-its-center-using-pygame>