

Дать домашнее задание

Создать второго игрока в диаметрально противоположном углу экрана. Для различия игроков установить у второго игрока атрибут **color**, куда записать любой цвет, по которому их можно будет отличить. Установить цвет лучше всего в методе **setup** после присвоения координат.

Для удобства второй экземпляр класса **bombberman** можно назвать **self.bombberman2**, тогда установить красный цвет можно таким образом:
self.bombberman2.color = (255,0,0)