class Divisions {

    constructor(x, y, w, h) {

        var options = {

          isStatic: true

        }

        this.body = Bodies.rectangle(x, y, w, h, options);

        this.w = width;

        this.h = height;

        World.add(world, this.body);

    }

    display() {

        var pos = this.body.position

        rectMode(CENTER);

        fill("white");

        rect(pos.x, pos.y, this.w, this.h);

    }

}

class Ground {

    constructor(x, y, width, height) {

      var options = {

          isStatic: true

      }

      this.body = Bodies.rectangle(x, y, width, height, options);

      this.width = width;

      this.height = height;

      World.add(world, this.body);

    }

    display(){

      var pos =this.body.position;

      rectMode(CENTER);

      fill("brown");

      rect(pos.x, pos.y, this.width, this.height);

    }

}

const Engine = Matter.Engine;

const World = Matter.World;

const Bodies = Matter.Bodies;

const Body = Matter.Body;

var engine, world;

function preload(){

}

function setup(){

    createCanvas(1200, 500);

    engine = Engine.create();

    world = engine.world;

    //Create the Bodies Here.

    Engine.run(engine);

}