const Engine =  Matter.Engine;

const World = Matter.World;

const Bodies = Matter.Bodies;

var engine,world;

var box1,box2,box3,box4,box5,ground;

var pig1,pig2,log1,log2,log3,log4;

var bird;

function setup()

 {

 var canvas = createCanvas(1200,400);

 engine = Engine.create();

 world = engine.world;

 ground = new Ground(600,height,1200,20);

 box1 = new Box(700,320,70,70);

 box2 = new Box(920,320,70,70);

 pig1 = new Pig(810,350);

 log1 =new Log(810,260,300,PI/2);

 box3 = new Box(700,240,70,70);

 box4 = new Box(920,240,70,70);

 log2 =new Log(810,180,300,PI/2);

 pig2 = new Pig(810,220);

 box5 = new Box(810,160,70,70);

 log3 =new Log(760,120,150,PI/7);

 log4 =new Log(870,120,150,-PI/7);

 bird = new Bird(100,100);

}

function draw()

{

  background(0);

  Engine.update(engine);

  box1.display();

  box2.display();

  ground.display();

  pig1.display();

  log1.display();

  box3.display();

  box4.display();

  log2.display();

  pig2.display();

  box5.display();

  log3.display();

  log4.display();

  bird.display();

}