var car , wall ;

var weight , speed ;

var deformation =0.5\*weight\*speed\*speed/225509

function setup() {

  createCanvas(800,400);

 wall = createSprite(600, 200, 10, height/2);

 car = createSprite(50,200,20,50)

}

function draw() {

  car.velocityX = speed ;

  speed = random(50,90);

  weight = random(400,1500);

  if(car.x - wall.x < car.width/2 + wall.width/2)

  background(0);

  drawSprites();

}