//name spacing

//provides you with the mechanics of the game

const Engine = Matter.Engine;

//provides the initial background with the game

const World = Matter.World;

//provides you with the objects

const Bodies = Matter.Bodies;

var engine,world,object1,ground;

function setup(){

createCanvas(600,600);

//creating our engine

engine = Engine.create();

//connecting our world to the Engine

world = engine.world;

//creating objects

var objectOption = {

    restitution:2

}

object1 = Bodies.rectangle(100,200,20,20,objectOption);

var groundOptions = {

isStatic:true

}

ground = Bodies.rectangle(300,400,600,20,groundOptions)

World.add(world,ground);

}

function draw(){

background("white");

Engine.update(engine);

rectMode(CENTER);

rect(object1.position.x,object1.position.y,20,20);

rect(ground.position.x,ground.position.y,600,20)

}