

```

-(void)drawInContext:(CGContextRef)context
{
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 1.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    CGContextSetRGBFillColor(context, 0.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    CGContextSetLineWidth(context, 2.0);
    CGContextAddRect(context, CGRectMake(30.0, 30.0, 60.0, 60.0));
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextStrokeRect(context, CGRectMake(30.0, 120.0, 60.0, 60.0));
    CGContextStrokeRectWithWidth(context, CGRectMake(30.0, 210.0, 60.0, 60.0),
10.0);
    CGContextSaveGState(context);
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 1.0, 0.0, 0.0, 1.0);
    CGContextStrokeRectWithWidth(context, CGRectMake(30.0, 210.0, 60.0, 60.0),
2.0);
    CGContextRestoreGState(context);

    CGRect rects[] =
    {
        CGRectMake(120.0, 30.0, 60.0, 60.0),
        CGRectMake(120.0, 120.0, 60.0, 60.0),
        CGRectMake(120.0, 210.0, 60.0, 60.0),
    };
    CGContextAddRects(context, rects, sizeof(rects)/sizeof(rects[0]));
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextAddRect(context, CGRectMake(210.0, 30.0, 60.0, 60.0));
    CGContextFillPath(context);
    CGContextFillRect(context, CGRectMake(210.0, 120.0, 60.0, 60.0));
}

```