

```

-(void)drawInContext:(CGContextRef)context
{
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 0.0, 1.0, 0.0, 1.0);
    CGContextSetRGBFillColor(context, 0.0, 0.0, 1.0, 1.0);
    CGContextSetLineWidth(context, 2.0);
    CGContextAddEllipseInRect(context, CGRectMake(30.0, 30.0, 60.0, 60.0));
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextStrokeEllipseInRect(context, CGRectMake(30.0, 120.0, 60.0, 60.0));
    CGContextFillEllipseInRect(context, CGRectMake(30.0, 210.0, 60.0, 60.0));
    CGContextAddArc(context, 150.0, 60.0, 30.0, 0.0, M_PI/2.0, false);
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextAddArc(context, 150.0, 60.0, 30.0, 3.0*M_PI/2.0, M_PI, true);
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextAddArc(context, 150.0, 150.0, 30.0, 0.0, M_PI/2.0, false);
    CGContextAddArc(context, 150.0, 150.0, 30.0, 3.0*M_PI/2.0, M_PI, true);
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextAddArc(context, 150.0, 240.0, 30.0, 0.0, M_PI/2.0, false);
    CGContextAddArc(context, 150.0, 240.0, 30.0, M_PI, 3.0*M_PI/2.0, false);
    CGContextStrokePath(context);
    CGPoint p[3] =
    {
        CGPointMake(210.0, 30.0),
        CGPointMake(210.0, 60.0),
        CGPointMake(240.0, 60.0),
    };
    CGContextMoveToPoint(context, p[0].x, p[0].y);
    CGContextAddArcToPoint(context, p[1].x, p[1].y, p[2].x, p[2].y, 30.0);
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 1.0, 0.0, 0.0, 1.0);
    CGContextAddLines(context, p, sizeof(p)/sizeof(p[0]));
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 1.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    CGRect rrect = CGRectMake(210.0, 90.0, 60.0, 60.0);
    CGFloat radius = 10.0;
    CGFloat minx = CGRectGetMinX(rrect), midx = CGRectGetMidX(rrect), maxx =
CGRectGetMaxX(rrect);
    CGFloat miny = CGRectGetMinY(rrect), midy = CGRectGetMidY(rrect), maxy =
CGRectGetMaxY(rrect);
    CGContextMoveToPoint(context, minx, midy);
    CGContextAddArcToPoint(context, minx, miny, midx, miny, radius);
    CGContextAddArcToPoint(context, maxx, miny, maxx, midy, radius);
    CGContextAddArcToPoint(context, maxx, maxy, midx, maxy, radius);
    CGContextAddArcToPoint(context, minx, maxy, minx, midy, radius);
    CGContextClosePath(context);
    CGContextDrawPath(context, kCGPathFillStroke);
}

```