

```

-(void)drawInContext:(CGContextRef)context
{
    CGContextSetFillColorWithColor(context, coloredPatternColor);
    CGContextFillRect(context, CGRectMake(10.0, 10.0, 90.0, 90.0));
    CGContextSetStrokeColorWithColor(context, coloredPatternColor);
    CGContextStrokeRectWithWidth(context, CGRectMake(120.0, 10.0, 90.0, 90.0),
8.0);
    CGContextSetFillColorSpace(context, uncoloredPatternColorSpace);
    CGFloat color1[] = {1.0, 0.0, 0.0, 1.0};
    CGContextSetFillPattern(context, uncoloredPattern, color1);
    CGContextFillRect(context, CGRectMake(10.0, 120.0, 90.0, 90.0));
    CGFloat color2[] = {0.0, 1.0, 0.0, 1.0};
    CGContextSetFillPattern(context, uncoloredPattern, color2);
    CGContextFillRect(context, CGRectMake(10.0, 230.0, 90.0, 90.0));
    CGContextSetStrokeColorSpace(context, uncoloredPatternColorSpace);
    CGContextSetStrokePattern(context, uncoloredPattern, color1);
    CGContextStrokeRectWithWidth(context, CGRectMake(120.0, 120.0, 90.0, 90.0),
8.0);
    CGContextSetStrokePattern(context, uncoloredPattern, color2);
    CGContextStrokeRectWithWidth(context, CGRectMake(120.0, 230.0, 90.0, 90.0),
8.0);
}

```