

```

-(void)drawInContext:(CGContextRef)context
{
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 0.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    CGContextSetLineWidth(context, 3.0);
    CGPoint s = CGPointMake(30.0, 120.0);
    CGPoint e = CGPointMake(300.0, 120.0);
    CGPoint cp1 = CGPointMake(120.0, 30.0);
    CGPoint cp2 = CGPointMake(210.0, 210.0);
    CGContextMoveToPoint(context, s.x, s.y);
    CGContextAddCurveToPoint(context, cp1.x, cp1.y, cp2.x, cp2.y, e.x, e.y);
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 1.0, 1.0, 0.0, 1.0);
    CGContextMoveToPoint(context, s.x, s.y);
    CGContextAddLineToPoint(context, cp1.x, cp1.y);
    CGContextMoveToPoint(context, e.x, e.y);
    CGContextAddLineToPoint(context, cp2.x, cp2.y);
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 1.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    s = CGPointMake(30.0, 300.0);
    e = CGPointMake(270.0, 300.0);
    cp1 = CGPointMake(150.0, 180.0);
    CGContextMoveToPoint(context, s.x, s.y);
    CGContextAddQuadCurveToPoint(context, cp1.x, cp1.y, e.x, e.y);
    CGContextStrokePath(context);
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 1.0, 0.0, 0.0, 1.0);
    CGContextMoveToPoint(context, s.x, s.y);
    CGContextAddLineToPoint(context, cp1.x, cp1.y);
    CGContextStrokePath(context);
}

```