

```
-(void)drawInContext:(CGContextRef)context
{
    CGFloat height = self.bounds.size.height;
    CGContextTranslateCTM(context, 0.0, height);
    CGContextScaleCTM(context, 1.0, -1.0);
    CGContextSetRGBFillColor(context, 1.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    CGContextSaveGState(context);
    CGContextClipToMask(context, CGRectMake(10.0,
height - 100.0, 90.0, 90.0), alphaImage);
    CGContextFillRect(context, self.bounds);
    CGContextRestoreGState(context);
    CGContextSaveGState(context);
    CGContextClipToMask(context, CGRectMake(110.0,
height - 190.0, 180.0, 180.0), alphaImage);
    CGContextFillRect(context, self.bounds);
    CGContextRestoreGState(context);
    CGContextSaveGState(context);
    CGContextClipToMask(context, CGRectMake(10.0,
height - 300.0, 90.0, 90.0), maskingImage);
    CGContextFillRect(context, self.bounds);
    CGContextRestoreGState(context);
    CGContextSaveGState(context);
    CGContextClipToMask(context, CGRectMake(110.0,
height - 390.0, 180.0, 180.0), maskingImage);
    CGContextFillRect(context, self.bounds);
    CGContextRestoreGState(context);
}
```