

```

-(void)drawInContext:(CGContextRef)context
{
    CGContextSetRGBStrokeColor(context, 1.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    CGContextSetRGBFillColor(context, 0.0, 1.0, 0.0, 1.0);
    CGContextSetLineWidth(context, 2.0);
    CGPoint center;
    center = CGPointMake(90.0, 90.0);
    CGContextMoveToPoint(context, center.x, center.y + 60.0);
    for(int i = 1; i < 5; ++i)
    {
        CGFloat x = 60.0 * sinf(i * 4.0 * M_PI / 5.0);
        CGFloat y = 60.0 * cosf(i * 4.0 * M_PI / 5.0);
        CGContextAddLineToPoint(context, center.x + x, center.y + y);
    }
    CGContextClosePath(context);
    center = CGPointMake(210.0, 90.0);
    CGContextMoveToPoint(context, center.x, center.y + 60.0);
    for(int i = 1; i < 6; ++i)
    {
        CGFloat x = 60.0 * sinf(i * 2.0 * M_PI / 6.0);
        CGFloat y = 60.0 * cosf(i * 2.0 * M_PI / 6.0);
        CGContextAddLineToPoint(context, center.x + x, center.y + y);
    }
    CGContextClosePath(context);
    CGContextDrawPath(context, drawingMode);
}

```