

```
// Manuale di Programmazione Cinematografica
// Daniele Olmisani, 2016

// Dr. Strangelove (1964)

final color PAPER = color(240);
final color INK = color(25, 25, 110);

final float S = 0.10;

void setup() {
  size(480, 640);
  noLoop();
}

void draw() {

  final float F = min(width, height);

  translate(0.5*width, 0.5*height);
  scale(F);

  background(PAPER);

  fill(INK);
  noStroke();

  rectMode(CENTER);

  rect(0, 0, 2*S, 5*S, 3*S);

  translate(0, -1.5*S);
  quad(-S, 0, S, 0, 0.5*S, -2*S, -0.5*S, -2*S);

  translate(0, -1.5*S);
  quad(0, 0, 0, -S, S, -1.5*S, S, -0.5*S);
  quad(0, 0, 0, -S, -S, -1.5*S, -S, -0.5*S);

  save("dr-strangelove.png");
}
```