```
// Manuale di Programmazione Cinematografica
// Daniele Olmisani, 2015

// Predator (1987)


final color PAPER = color(65, 45, 35);
final color INK = color(175, 10, 10);


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


void draw() {

  final float S = min(width, height);

  translate(0.5*width, 0.3*height);
  scale(S);

  background(PAPER);
  fill(INK);
  noStroke();

  rotate(-PI/2);

  for (int i=0; i<3; i++) {
    rotate(TWO_PI / 3);
    ellipse(0.15, 0.0, 0.1, 0.1);
  }

  save("predator.png");
}
```