

```
import javafx.application.Application;
import javafx.scene.Scene;
import javafx.scene.layout.Pane;
import javafx.stage.Stage;
import javafx.scene.canvas.*;

public class RecursiefVierkantApp extends Application {
    // Begin variabelen
    private Canvas canvas = new Canvas(250, 250);
    private GraphicsContext gc = canvas.getGraphicsContext2D();
    // Einde variabelen

    public void start(Stage primaryStage) {
        Pane root = new Pane();
        Scene scene = new Scene(root, 250, 250);
        root.getChildren().add(canvas);

        tekenVierkant(20, 20, 200, gc);
        // Begin componenten
        .....

    public void tekenVierkant(int x, int y, int zijde, GraphicsContext
gc) {
        gc.strokeRect(x, y, zijde, zijde);
        if (zijde > 10)
            tekenVierkant(x+10, y+10, zijde-20, gc);
    }
}
```