```
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);
}
```