**Konklusion**

I det her projekt har vi lavet et program, der viser, hvordan tyngdekraften påvirker en planets bane omkring en stjerne. Vi har brugt Newtons gravitationslov til at beregne radius, og ud fra det tegner programmet en ellipse, som illustrerer kredsløbet. Alt er lavet i Processing, og selvom vi har været nødt til at skalere værdierne ned, er selve sammenhængen mellem kraft, masse og afstand stadig den samme som i virkeligheden.

Man kan skifte mellem fire planeter i programmet, og hver gang ændrer banen sig ud fra deres masse og tyngdekraft. Det gør det nemt at se, hvordan ændringer i input påvirker resultatet. Vi har ikke lavet selve bevægelsen endnu, men vi synes, at vi har fået visualiseret det vigtigste: hvordan gravitation fungerer, og hvordan planeter kredser om en stjerne.

Vi føler, at vi har besvaret vores problemformulering ved at kombinere fysik og programmering på en måde, hvor det både giver mening teoretisk og er nemt at forstå. Vi har lært meget om, hvordan man omsætter en fysisk formel til noget visuelt og interaktivt, og vi er tilfredse med det resultat, vi er kommet frem til.