Vi har nået frem til at vi i vores projekt vil designe, samt implementere et program som kan simulere bevægelsen af planeter og andre rum-objekter ved hjælp af blandt andet Newtons love. Gennem fysik- og astronomi-faglige udregninger, implementeret i vores program, kan vi simulere hvordan gravitationskraften påvirker en planets bane, og hvordan forskellige parametre som masse, initialhastighed og startposition kan ændre dens bevægelse.  
Vi vil blandt andet gøre brug af Newton’s gravitationslov:  
Et billede, der indeholder tekst, Font/skrifttype, hvid, diagram

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.  
Vi vil beregne planetens bevægelse gennem brug af numerisk integration, som for eksempel Euler- eller Verlet-metoden, for at vi kan sikre at det resulterer i en realistisk kredsløbsbane. Vi skriver vores program i processing.