Maak een volledige duivenstimulatie spel. Verander alles zoals je wilt met volgende informatie. Mensen die een account maken op dit spel krijgen van in begin 6 duiven. Deze duiven zijn om te beginnen 0 jaar. Ze hebben eigenschappen: Vormpeil, Snelheid, Conditie, Oriëntatie, Techniek, Ervaring, Aerodynamica, Intelligentie, Nachtvliegen. Al deze eigenschappen kunnen tot 100 max. Om te beginnen zijn duiven niet zo goed. Je kan betere duiven kweken door goede duiven (met hun beginstats) samen te laten kweken. Als je geluk hebt kan een jongske daarvan de beste eigenschappen overnemen van hun ouders. Maar dat is met geluk. Om te beginnen mogen de jonge duiven hun som van de eigenschappen niet meer zijn dan 45. Kies willekeurig een cijfer om met hun eigenschappen te beginnen. Ze hebben ook een Libido. Dat kan maximaal 5 zijn als waarden. Dus van 1 tot 5. Hoe hoger het cijfer hoe makkelijker ze kunnen kweken. Er kan enkel gekweekt worden met een 1 man duif en 1 vrouwelijke duif. Deze kunnen geen trainingen of wedstrijden vliegen. Eens ze kweken is dat niet mogelijk. De rest van alle andere duiven wel. De eigenaar kan kiezen of hij ermee kweekt of vliegt. Maak ook een pagina zoals duiventil. Daar kan de eigenaar ze in kweekkooien plaatsen of in vliegkooien. Een seizoen duurt 4 maand. Dus om de 4 maand worden duiven jarig. Bereken dit. Geef hun leeftijd weer in jaar en maand. Het kweken van een duif duurt 8 tot 14 werkelijke dagen. Dan komt er een duif bij. Dus een jong van de man en de vrouw duif dat kweekt. Op elk profiel van de duif komen al hun gegevens terug. Hun leeftijd, geslacht, eigenschappen, libido, hun trainen, hun wedstrijdvluchten, hun medialles. Op de pagina van trainingen en wedstrijden komen echte duivenwedstrijden tevoorschijn. Deze kunnen de duiven vliegen. Selecteer 25 echte duivenwedstrijden. De account eigenaars moeten hun locatie opgeven eens ze een account maken. Stel dat er een wedstrijd is naar barcelona dan wordt dat automatisch uitgerekend via google maps wat zijn locatie is en hoever de vlucht voor hem dan is. Er zijn 4 voedingen. Maïs, Tarwe, Gerst en Pinda. Dit moet invloed hebben op de vlucht. Een goed voedingschema geeft een goede vlucht aan. Pinda mag je instellen op 1 per 100km. Dus bij een vlucht van 1000km is het best 10 pinda’s. de totaal van de voeding moet 100 zijn. Niet minder en niet meer! De rest mag je zelf bepalen wat het beste is. De mensen moeten ernaar zoeken wat de beste combinatie is voor een goede vlucht. Naast het eten zijn de eigenschappen van belang voor ene goede en snelle vlucht. Goede duiven met goede voeding zullen dus sneller en beter vliegen. Hoe korter de vlucht hoe sneller de duiven thuis zullen zijn. Hoe hoger hun gemiddelde snelheid. Hoe langer de vlucht hoe lager de gemiddelde snelheid want de duiven zullen ook vermoeid geraken. Maak ook een financieel plan op. Men moet voeding kunnen aankopen, hun duiventil kunnen uitbreiden voor meer hokken, hun duiven kunnen inschrijven. Winstpremies kunnen ontvangen. Werk een heel systeem uit. Geen fouten maken! Desnoods stel je volledig nieuw supabase database setup op. Zorg dat het werk. Het is een spel. Het moet leuk blijven. Wedstrijden en trainingen moeten we kunnen volgen.