**S.261 Nr. 4**

**Nennen sie drei Merkmale, durch die ein Projekt gekennzeichnet ist**

1) Zeitliche Begrenzung, mit einer Deadline zu der das Projekt erledigt sein muss

2) Ressourceneinsatz, der zur Bearbeitung des Projekts benötigt wird

3) Zielorientierung, mit klaren Ergebnissen, die erzielt werden müssen

**Beschreiben sie kurz, wodurch sich ein Projekt von Routineaufgaben unterscheidet**

Routineaufgaben sind zum Wiederholen gestaltet und haben einen strukturierten Ablauf, während Projekt einmalig sind.

S.271 Nr. 9

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name der Farbe | Dezimalwerte  R – G - B | Hexadezimalwert | Binärcode |
| Blau | 0 – 0 – 255 | #0000FF | 0000 0000 0000 0000 1111 1111 |
| Rot | 255 – 0 – 0 | #FF0000 | 1111 1111 0000 0000 0000 0000 |
| Dunkllgrün | 0 – 128 – 0 | #008000 | 0000 0000 1000 0000 0000 0000 |
| Hellgrau | 192 – 192 – 192 | #C0C0C0 | 1100 0000 1100 0000 1100 0000 |
| Gelb | 255 – 255 - 0 | #FFFF00 | 1111 1111 1111 1111 0000 0000 |
| Weiß | 255 – 255 – 255 | #FFFFFF | 1111 1111 1111 1111 1111 1111 |
| Orange | 255 – 155 – 0 | #FFA500 | 1111 1111 1010 0101 0000 0000 |
| Blau | 65 – 105 - 225 | #4169E1 | 0100 0001 0110 1001 1110 0001 |
| Schwarz | 0 – 0 – 0 | #000000 | 0000 0000 0000 0000 0000 0000 |
| Hellgrau | 190 – 190 – 190 | #BEBEBE | 1011 1110 1011 1110 1011 1110 |
| Hellgrau | 211 – 211 – 211 | #D3D3D3 | 1101 0011 1101 0011 1101 0011 |
| Rot | 165 – 42 – 42 | #A52A2A | 1010 0101 0010 1010 0010 1010 |