



Numéros des aides à l'étude

Welcome to the Wonderful World of Learn & Teach

La méthode d'étude est « Apprendre et enseigner » ! Étudiez toute la vie !

^{1st} Apprenez, lorsque vous comprenez, commencez à enseigner. Dans l'enseignement gratuit et rapide les apprenants enseignent aux apprenants lents. Au travail, l'ouvrier expérimenté forme les nouveaux arrivants. À la maison, les grands-parents enseignent aux enfants et aux petits-enfants. Les parents enseignent aux enfants.

Conseils d'étude Lorsque vous

étudiez ou enseignez, recherchez non seulement ce guide, mais également une variété d'autres. Lorsque vous trouvez un article bien écrit, **plagiez** les parties dont vous avez besoin et développez-les (**s'applique aux universitaires et aux éducateurs**).



Exécuter : vérification orthographique et vérification grammaticale.

Ajoutez : de la couleur, des images et du son étaient nécessaires.

Relisez, si nécessaire, apportez des modifications.

Rendez votre travail « libre de droits d'auteur » , puis publiez-le.

Numéros de répertoire Ajouter un

tableau ~ Nombres ~ Signification des nombres ~ Nombres magiques ~
Utilisation des nombres ~ Valeur des nombres ~ Symboles mathématiques
~ Mesures ~



1 Dieu attend de vos nouvelles !

Prière pour l'éducation Célébrer la Journée de l'éducation 6.1.7. NAtm Cher 1 Dieu, Créateur du plus

bel Univers Votre plus humble gardien fidèle et fidèle (1 Promesses de
rechercher, d'acquérir et d'appliquer la connaissance tout au long de St nom)
la vie Pour apprendre et enseigner via l'éducation gratuite Pour soutenir
l'éducation gratuite du public Transmettre les expériences

de vie à la prochaine génération Pour la Gloire

de DIEU et le Bien de l'Humanité Cette prière est utilisée en
classe et lors de la Journée de l'Éducation



Ajouter un tableau

La table d'addition contient 400 ajouts. En allant de gauche à droite dans n'importe quelle ligne, ou de haut en bas dans n'importe quelle colonne, chaque nouveau numéro vaut 1 de plus (+) que le numéro précédent (successeur). Les successeurs sont une séquence de nombres, par exemple 0, 1, 2, 3, 4, 5, ... Les cases grisées sont des doubles de chiffres, par exemple $2+2=4$.

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

O (zéro) n'est pas inclus ; l'ajout de O (zéro) à n'importe quel nombre donne le même nombre. Choisissez un nombre (chiffre) sur la ligne horizontale supérieure ; ajoutez (+) avec un nombre sur la ligne verticale la plus à gauche. Déplacez-vous vers la droite sur cette ligne verticale jusqu'à ce que la ligne horizontale correspondante soit atteinte.

Par exemple, $3+5=8$ Remarque : $3+5$ a le même résultat que $5+3=8$ Les ajouts peuvent être échangés, le résultat est le même.

Nombres

Les chiffres sont importants et le 7 est divin !

Une fois que l'humanité a commencé à utiliser les nombres, elle était prête à évoluer vers sa destinée : la gardienne de l'univers physique. Numéros réalisés permet de décrire et de mesurer la quantité, la vitesse,..., en créant des concepts mathématiques. Les Gardiens Gardiens croient que les nombres sont la pierre angulaire de l'intellect de l'humanité.

Les nombres sont le concept mathématique fondamental que l'humanité utilise pour créer des concepts plus mathématiques. Les chiffres ont conduit à la science nous permettant d'avancer et de comprendre de plus en plus de créations de DIEU . Les nombres ont construit des civilisations et les ont détruites. Le cycle de "Début, fin et recyclage".

Nombres autorisés à compter :

Doigts d'une main 1, 2, 3, 4, 5. Résultat (symbole : =) 5 doigts.

L'ajout (symbole : +) permet de fusionner plus d'un résultat de comptage.

Doigts des 2 mains $5+5 = 10$ doigts des deux mains.

Take away (symbole : -) permet de réduire un résultat précédent. 1 main avec

5 doigts dont 1 doigt coupé (accident) : $5-1 = 4$ doigts laissés en main.

Multiplier (symbole : •) permet de compter (plus simplement) des quantités de valeurs similaires articles. Doigts sur 3 mains $3 \cdot 5$ (plus simple que $5+5+5$) = 15 doigts sur 3

mains. Lors de la multiplication répétée du même nombre, une notation puissance est

utilisée : $2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2$ (2 puissance de 5) = 32 la cinquième puissance de 2.

Les nombres permettent la création d'une séquence de nombres, 0, 1, 1, 2, 3, 5,

8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, ... (symbole : ...) après 2 chiffres initiaux,

chaque nombre est la somme des 2 nombres précédents.

Custodian Guardian utilise le système de nombres naturels en base 10. Les symboles à 1

chiffre utilisés : 0 (zéro), 1 (un), 2 (deux), 3 (trois), 4 (quatre), 5 (cinq), 6

(six), 7 (sept), 8 (huit), 9 (neuf). Nombres : 0, 2, 4, 6, 8 sont appelés

même; 1, 3, 5, 7, 9 sont appelés impairs. Après 9, 2 chiffres (appelés 10) sont utilisés :

10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19.

Le 0 placé à droite de l'un des 9 nombres crée un nombre à 2 chiffres appelé 10 (dizaines), par exemple 70. Deux 00 sont appelés 100 (centaines),

par exemple 700. Trois 000 sont appelés des milliers (milliers), par exemple 7000. Tous les 3

les nombres comptés à partir de la droite sont séparés par une virgule, par exemple

1 000 000 (1 million).

Pour cent (symbole : %) signifie des centaines. Une fraction de 100 peut également être exprimée en pourcentage, par exemple $7/100 = 7\%$ ou décimal 0,07 (.)

Un point est utilisé pour afficher les valeurs inférieures à 1, par exemple 0,1 (appelé décimal). 0,1 (décimal) peut également être exprimé sous forme de fraction en utilisant le symbole de division $1/10$ $0,1 = 1/10$ ou pourcentage 10 % Les

nombre sont utilisés dans la conception géométrique : Triangle à 3 côtés, Rectangulaire à 4 côtés, Carré, 5 côtés Pentagone, Hexagone à 6 faces, Hepta-gon à 7 faces (symbole de 1 FOI), Octogone à 8 faces. Carré² (2 dimensions), Cube³ (3 dimensions), Cône, Cylindre...



7 est divin car il a fallu 7 jours* à 1 DIEU pour créer l'Univers Physique et l'Humanité. 6 jours de travail + 1 jour de repos = 1 semaine.

*Note! 1 La semaine de DIEU diffère de la semaine CG Kalender.

Jour 1 Jour 2 en semaine Jour 4 Jour 5 week-end Fun-day

1 DIEU veut 7 Tribus. Résultat en 7 Provinces ~ 1 FOI basée sur

7 Parchemins ~ symbole : Heptagone (7 côtés, 7 angles)

1 Église : Les Gardiens Gardiens de l'Univers ont 7 administrations provinciales indépendantes (Orackle) ~ 7 Les maux sont des

échecs humains, la « Chaîne du Mal » a 7 maillons ~ 7_7 Règle : un comité

de représentation égale 7 HE et 7 ELLE ~ Nombres signifiant 0 Sur rien 1 DIEU a créé

l'Univers physique. Zéro est le nombre

de création. Négatif : Zéro est le nombre de destructions.

1 Le commencement, étant le premier, le 1 et l'unique. 1 DIEU 1 FOI 1 Église.

Négatif : La fin, étant la dernière, en danger. Le nombre.

2 Harmonie, Mariage sacré, accouplement, jumeaux.

Négatif : Anarchie, séparation, pornographie, célibat.

3 Triangle temporel, 3 piliers de la religion (1 DIEU 1 FOI 1 Église).

Négatif : 3 est une foule, des sectes, des tremblements

de terre. 4 4 saisons (printemps, été, automne, hiver) de l'année, quatre

année, 4 directions (nord, est, ouest, sud), 4 éléments (feu, eau, terre, air), carré, cube,

règles structurées. Négatif : chaos, confusion pas de règles, manque de cohérence, loi de Murphy.

- 5 Vision, pionnier, persévérant, action.
Néga**tif** : prévention, errance, apathie.
- 6 Groupe, communauté, justice sociale, surveillance de quartier, église.
Néga**tif** : Ermite, isolement, élitiste, apartheid de richesse, gangs.
- 7 1 Le dernier message de DIEU, le Manifeste du Législateur, la Méditation, la PI (propriété intellectuelle), la prophétie. Néga**tif** : Fantasmés, vœux pieux, faux messages, droits d'auteur, brevet.
- 8 Justice, parcours professionnel, responsabilité, confiance. Néga**tif** : Anarchie, chômage, immaturité, corruption, mensonge.
- 9 Socialite, joyeux, amical, parlant en public. Néga**tif** : Solitaire, grincheux, pas bavard.

1 DIEU attend de vos nouvelles !

Prière des nombres Cher

Parchemin 1 affirmation 6 LGM

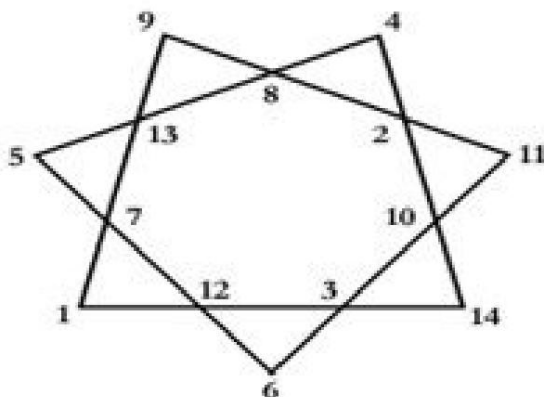
1 Dieu, Créateur du plus bel Univers Votre plus humble et fidèle gardien gardien (1 Merci pour les nombres Les st nom) nombres nous aident à

comprendre l'Univers Les nombres pour nous aider dans nos devoirs de gardien gardien Les nombres pour la stimulation mentale et le plaisir Pour la Gloire

de 1 Dieu et le bien de l'humanité Cette prière est utilisée en cas de besoin !



Numéros magiques



Les nombres Magic Heptagram sont placés à chacun des sommets et intersections de sorte que les 4 nombres sur chaque ligne totalisent 30 !

Challenge

Créer une étoile solaire heptagone magique à 7 branches ?

Ce qui est amusant avec les carrés magiques, c'est que quel que soit le numéro un carré s'additionne : verticalement (v), horizontalement (h) ou en diagonale (d) le résultat est le même.

Magic squares

Carrés magiques avec 9, 16, 25 chiffres

Magic Squares				v34	v34	v34	v34	d34
v15	v15	v15	d15	16	3	2	13	h34
8	1	6	h15	5	10	11	8	h34
3	5	7	h15	9	6	7	12	h34
4	9	2	h15	4	15	14	1	h34
d15				4 corners = 34				d34
v65	v65	v65	v65	v65	d65			
11	24	7	20	3	h65			
4	12	25	8	16	h65			
17	5	13	21	9	h65			
10	18	1	14	22	h65			
23	6	19	2	15	h65			
4 corners + middle = 65					d65			

Créer un carré magique à 49 chiffres ?

Challenge

Utilisation des nombres

R : Les nombres impairs sont constitués de 1, 3, 5, 7, 9 et de tous les nombres dont le dernier chiffre est l'un d'entre eux.

B : Les nombres pairs sont constitués de 0, 2, 4, 6, 8 et de tous les nombres dont le dernier le chiffre en fait partie.

C : Les nombres entiers sont composés de nombres pairs et impairs.

D : Les nombres binaires sont un système numérique en base 2 utilisant 2 symboles, 0, 1.

E : Pourcentage (%) pour trouver 15 % de 50 multipliez le % et divisez le nombre par 100 = 7,5 ! $15 \cdot 50 : 100 = 7,5$

Exprimez un % donné sous forme de fraction, multipliez $15 \cdot 100 / 100 = 15$

Exprimez un % donné sous forme décimale, multipliez $0,15 \cdot 100 = 15$

F : Fraction 3 étapes sont nécessaires pour convertir 15 % en fraction commune $3 / 20 : 1$. omettre le signe %. 2. diviser par 100 _ $15 / 100$. 3. réduire

aux termes les plus bas _ 3 / 20 .

G : Décimal convertit 15 % en décimal. Omettez le signe %. Déplacez ensuite la virgule du % de deux places vers la gauche =

0,15 H : Les numéros d'ordre nature permettent la création d'une suite de nombres par exemple 0, 1, 1, 2, 3 ... après 2 nombres initiaux, chaque nombre est la somme de les 2 numéros précédents.

I : Nombres premiers , les trouver (nombres entiers divisibles par eux-mêmes) Par exemple, trouver tous les nombres premiers jusqu'à 20. Énumérer tous les nombres de 2 à 20. Surligner 2, ignorer tous les multiples de 2. Surligner le nombre suivant (3) qui ne l'est pas. mis en évidence sans tenir compte de tous ses multiples. Répétez jusqu'à ce que la fin de la liste soit atteinte. Les nombres premiers sont les nombres mis en évidence. 2,3,5,7, 11, 13,17, 19,

J : Les nombres romains sont basés sur certaines lettres de l'alphabet qui sont combinées pour signifier la somme ou la différence de leurs valeurs.

1^{je} , 2 II, 3 III, 4 IV, 5 V, 6 VI, 7 VII, 8 VIII, 9 IX, 10 X, 11 XI, 12 XII,....

20 XX, 30 XXX, 45 XLV, 50 L, 76 LXXVI, 100 C, 500 D, 1000 M.

Valeur numérique

0 > Zéro

1 > Un

5 > Cinq

7 > Sept

10 > Dix

50 > Cinquante

100 > Cent

500 > Cinq cents

1 000 > Millier

5 000 > Cinq mille

10 000 > Dix mille

50 000 > Cinquante mille

100 000 > Cent mille

500 000 > Cinq cent mille

1 000 000 > Millions

10 000 000, > Dix millions

100 000 000 > Cent millions

1 000 000 000 > Millard

10 000 000 000 > Dix milliards

100 000 000 000 > Cent milliards

1 000 000 000 000 > Milliard
 10 000 000 000 000 > Dix milliards
 100 000 000 000 000 > Cent milliards
 1 000 000 000 000 000 > Billions
 10 000 000 000 000 000 > Dix mille milliards
 100 000 000 000 000 000 > Cent mille milliards
 1 000 000 000 000 000 000 > Zillions
 10 000 000 000 000 000 000 > Dix zillions
 100 000 000 000 000 000 000 > Cent zillions

Note ! De droite à gauche, une virgule est placée après chaque 3rd chiffre.

Mathematical symbols

= résultat égal à

≠ n'est pas égal à

≡ identiquement égal à

+ l'ajout fusionne plus d'un résultat de comptage

- le retrait réduit un résultat précédent

± plus ou moins

moins ou plus

• ou x en multipliant (plus simple) en comptant des montants similaires articles

÷ diviser le portionnement d'un résultat précédent

> supérieur à

< Inférieur à

égal à ou supérieur à pas

≤ égal ou inférieur à

✳ supérieur à % pour
cent

✳ pas moins que
‰ permil

est proportionnel à

≈ est approximativement égal à

Ω Omega, somme de toutes les multiplicités de facteurs premiers

□ correspond à π

Δ Delta, différence

Pi, produit de √

Σ Sigma, somme de

racine carrée []

{ } accolades, ensemble vide

crochets ()

, } ensemble de (préciser)

parenthèses

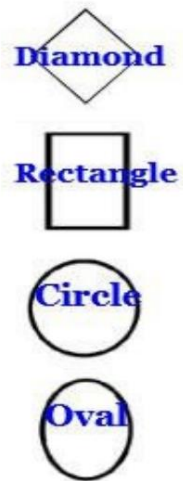
{ {...} et ainsi de suite, ensemble infini

donc

parce que, puisque



sous-ensemble	super-ensemble
élément de	pas un élément de
\emptyset ensemble vide	Ensemble universel U
\int intégrale \iint	intégrale à contour fermé
double intégrale	intégrale de surface fermée
\iiint triple intégrale	intégrale de volume fermée



Mesures

Custodian Guardian utilise les normes New Age (NA) pour mesurer. Une version métrique mise à jour. Un service communautaire UCG.

Longueur Unité de base : mètre (m) ~

Surface Unité de base : mètre carré (m²) ~ 3 D mètre (m³) ~

Volume Unité de base : litre (l) ~

Unité de base de poids : gramme (g)

Mesurez les préfixes. Utilisez des préfixes majuscules pour les puissances positives.

Préfixe Symbole Puissance [] Valeur

Yotta Y 10 [24] 1 000 000 000 000 000 000 000 000

Zetta Z 10 [21] 1 000 000 000 000 000 000 000

Exa E Peta P 10 [18] 1 000 000 000 000 000 000

10 [15] 1 000 000 000 000 000

Téra T 10 [12] 1 000 000 000 000

Giga G 10 [9] 1 000 000 000

Méga M 10 [6] 1 000 000

Myria Mon 10 [4] 10 000

Kilo K 10 [3] 1 000

Hecto H 100 [2] 10 [2]

Déca D 10 [0] 10 [1] dix

base b déci 10 [-1] centi 1

10 [-2] 0,01 d 0,1

c

millim 10 [-3] 0,001

micro μ 10 [-6] 0,000 001

nano m	10	[-9]	0,000 000 001
pico p femto f	10	[-12]	0,000 000 000 001
atto zepto z	10	[-15]	0,000 000 000 000 001
yocto un	10	[-18]	0,000 000 000 000 000 001
y Longueur	10	[-21]	0,000 000 000 000 000 000 001
Unité de base :	10	[-24]	0,000 000 000 000 000 000 000 001

mètre (m) ~ les préfixes de lettres minuscules sont des valeurs (\leq) de base. [0] Les parenthèses indiquent la valeur de puissance. Distance entre 2 points. Par exemple 0..à..10 = 10

Préfixe Symbole Puissance [] Valeur

1 Yotta Ym	10	[24]	1 000 000 000 000 000 000 000 000
1 Zetta Zm	10	[21]	1 000 000 000 000 000 000 000
1 Examen Em	10	[18]	1 000 000 000 000 000 000
1 Péta Pm	10	[15]	1 000 000 000 000 000
1 Tétra Tm	10	[12]	1 000 000 000 000
1 Giga Gm	10	[9]	1 000 000 000
1 Méga Mm	10	[6]	1 000 000
1 Myria Mym	10	[4]	10 000
1 Kilo Km	10	[3]	1 000
1 hecto Hm	10	[2]	100
1 Deca Dm	10	[1]	10
[0] 1 déci dm	10	[-1]	1
10	[-2]	0,01	0,1

1 millimm	10	[-3]	0,001
1 micro μ m	10	[-6]	0,000 001
1 nanonm	10	[-9]	0,000 000 001
1 pico pm	10	[-12]	0,000 000 000 001
1 femtofm	10	[-15]	0,000 000 000 000 001
1 atto am	10	[-18]	0,000 000 000 000 000 001
1 zepto zm	10	[-21]	0,000 000 000 000 000 000 001
1 yocto ym	10	[-24]	0,000 000 000 000 000 000 000 001

Unité de mètre carré : mètre (m²) ~ les préfixes de lettres minuscules sont (\leq) des valeurs de base. [0] Les parenthèses indiquent la valeur de puissance. Largeur, largeur d'une zone multipliée . Par exemple 10 • 10 = 100 m²

Préfixe Symbole Puissance [] Valeur

1 Yotta Ym ²	10	[24]	1 000 000 000 000 000 000 000 000
-------------------------	----	------	-----------------------------------

1 Zetta Zm^2 $10^{[21]}$ 1 000 000 000 000 000 000 000

1 Exa Em^2 $10^{[18]}$ 1 000 000 000 000 000 000

1 Péta Pm^2 $10^{[15]}$ 1 000 000 000 000 000

1 Tétra Tm^2 $10^{[12]}$ 1 000 000 000 000

1 Giga Gm^2 $10^{[9]}$ 1 000 000 000

1 Méga Mm^2 $10^{[6]}$ 1 000 000

1 Myria Mym^2 $10^{[4]}$ 10 000

1 Kilo Km^2 $10^{[3]}$ 1 000

1 Hecto Hm^2 $10^{[2]}$ 100

1 Deca Dm^2 $10^{[1]}$ 1 mètre m^2 dix

$10^{[0]}$ 1 déci dm^2 $10^{[-1]}$ 1 centi 1

cm^2 $10^{[-2]}$ 0,01 0,1

1 millim m^2 $10^{[-3]}$ 0,001

1 micro μm^2 $10^{[-6]}$ 0,000 001

1 nanom m^2 $10^{[-9]}$ 0,000 000 001

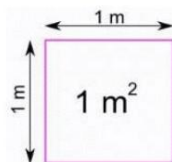
1 pico pm^2 $10^{[-12]}$ 0,000 000 000 001

1 femto fm^2 $10^{[-15]}$ 0,000 000 000 000 001

1 atto am^2 $10^{[-18]}$ 0,000 000 000 000 000 001

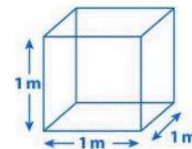
1 zepto zm^2 1 $10^{[-21]}$ 0,000 000 000 000 000 000 001

1 yocto ym^2 $10^{[-24]}$ 0,000 000 000 000 000 000 000 001



Carré
mètre
(m^2)

Cubique
mètre
(m^3)



Unité de mètre cube : mètre (m^3) ~ les préfixes de lettres minuscules sont des valeurs (\leq) de base. [0] Les parenthèses indiquent la valeur de puissance. Largeur, largeur, profondeur d'une zone multiplié. Par exemple $10 \cdot 10 \cdot 10 = 1000 m^3$

Préfixe Symbole Puissance [] Valeur

1 Yotta Ym^3 $10^{[24]}$ 1 000 000 000 000 000 000 000 000

1 Zetta Zm^3 $10^{[21]}$ 1 000 000 000 000 000 000 000

1 Exa Em^3 $10^{[18]}$ 1 000 000 000 000 000 000

1 Péta Pm^3 $10^{[15]}$ 1 000 000 000 000 000

1 Tétra Tm^3 $10^{[12]}$ 1 000 000 000 000

1 Giga Gm^3 $10^{[9]}$ 1 000 000 000

1 Méga Mm^3 $10^{[6]}$ 1 000 000

1 Myria Mym^3 $10^{[4]}$ 10 000

1 Kilo Km^3 $10^{[3]}$ 1 000

1 Hecto Hm ³	10 [2]	100
1 Deca Dm ³	10 [1] 1 mètre m ³	dix
10 [0] 1 déci dm ³	10 [-1] 1 centi	1
cm ³	10 [-2] 0,01	0,1

1 millim ³	10 [-3] 0,001
1 micro μm ³	10 [-6] 0,000 001
1 nanonm ³	10 [-9] 0,000 000 001
1 pico pm ³	10 [-12] 0,000 000 000 001
1 femto fm ³	10 [-15] 0,000 000 000 000 001
1 atto am ³	10 [-18] 0,000 000 000 000 000 001
1 zepto zm ³	10 [-21] 0,000 000 000 000 000 000 001
yocto ym ³	10 [-24] 0,000 000 000 000 000 000 000 001

Unité de base de volume : litre (l) ~ les préfixes de lettres minuscules sont (≤) les valeurs de base.
 [0] Les parenthèses indiquent la valeur de puissance. Volume entre 2 mesures. Par exemple 0..à..10 = 10

Préfixe Symbole Puissance [] Valeur

1 Yotta YI	10 [24]	1 000 000 000 000 000 000 000 000
1 Zetta ZI	10 [21]	1 000 000 000 000 000 000 000
1 Exa EI	10 [18]	1 000 000 000 000 000 000
1 Péta PI	10 [15]	1 000 000 000 000 000
1 Tétra TI	10 [12]	1 000 000 000 000
1 Giga GI	10 [9]	1 000 000 000
1 Méga MI	10 [6]	1 000 000
1 Myria MyI	10 [4]	10 000
1 kilo KI	10 [3]	1 000
1 Hecto HI	10 [2]	100
1 Déca DI	10 [1] 1 litre 10 [0] 10	dix
	10 [-1] 10 [-2] 0,01	1
1 déci dl		0,1
centi cl		1 milli
ml 1 micro μl	10 [-3]	0,001
nano nl	10 [-6]	0,000 001
pl 1 femto fl	10 [-9]	0,000 000 001
atto al	10 [-12]	0,000 000 000 001
zl	10 [-15]	0,000 000 000 000 001
	10 [-18]	0,000 000 000 000 000 001
	10 [-21]	0,000 000 000 000 000 000 001

1 an

10 [-24] 0,000 000 000 000 000 000 000 001



Volume

(je)

Poids

(g)



Poids Unité de base : **gramme (g)** ~ les préfixes de lettres minuscules sont des valeurs (\leq) de base. [0] Les parenthèses indiquent la valeur de puissance. **Poids entre 2 mesures. Par exemple 0..à..10 = 10**

Préfixe Symbole Puissance [] Valeur

1 Yotta Yg 10 [24] 1 000 000 000 000 000 000 000 000

1 Zetta Zg 10 [21] 1 000 000 000 000 000 000 000

1 Exa Par exemple 10 [18] 1 000 000 000 000 000 000

1 page Peta 10 [15] 1 000 000 000 000 000

1 Téra Tg 10 [12] 1 000 000 000 000

1 Giga Go 10 [9] 1 000 000 000

1 méga mg 10 [6] 1 000 000

1 Myria Mg 10 [4] 10 000

1 kilo kg 10 [3] 1 000

1 hecto Hg 10 [2] 100

1 déca Dg 10 [1] dix

1 gramme g 10 [0] 1

1 déci dg 10 [-1] 1 centi cg 10 0,1

[-2] 0,01

1 milling 10 [-3] 0,001

1 microµg 10 [-6] 0,000 001

1 nano ng 1 10 [-9] 0,000 000 001

pico page 10 [-12] 0,000 000 000 001

1 femto fg 10 [-15] 0,000 000 000 000 001

1 atto ag 10 10 [-18] 0,000 000 000 000 000 001

1 zepto zg 10 [-21] 0,000 000 000 000 000 000 001

1 yocto yg [-24] 0,000 000 000 000 000 000 000 001

PS-1 (Packaging-standard) couvre les besoins des consommateurs : honnête et facile à comparer les quantités de produits, l'emballage. **L'emballage est recyclable.**

Le gouvernement doit normaliser la taille du contenu des emballages : solide (**gramme, Kg**), liquide (**litre**). La norme doit s'appliquer aux secteurs commercial, industriel et emballage personnel. **Les emballages doivent également être recyclables.**

Tableau standard d'emballage des gardiens de l'univers.

Les poids solides (**g, Kg**) et les poids liquides (**l**) ne peuvent être emballés, répartis

uted, vendu dans les 14 quantités indiquées dans le tableau.

10 mg > 20 mg > 50 mg > 100 mg
 200 mg > 500 mg > 1 g > 10 g > 50 g
 100 g > 200 g > 500 g >
 1 kg > 2 kg > 5 kg > 10 kg > 50 kg
 100 kg > 500 kg > 1 000 kg > 2 000 kg



10 ml > 20 ml > 50 ml > 100 ml
 200 ml > 500 ml >
 l > 10 l > 50 l > 100 l > 200 l
 500 l > 1 000 l > 2 000 l

Conseils aux consommateurs : les poids des solides et des liquides doivent indiquer le prix pour 1 kg, 1 l pour comparer les prix + le poids et le prix réels. **Emballage doit être recyclable.**

Un produit avec le prix en kg le plus bas est la « Bonne affaire ».

Les économies axées sur le profit autorisent les « emballages trompeurs » (**fraudes**) criminels et immoraux . Les consommateurs ont besoin d'être protégés contre les entreprises trompeuses, avides, producteurs, fabricants et détaillants profiteurs et malhonnêtes qui utilisent « Emballage trompeur » (**contenu réduit**) pour profiter (**arnaque**) des consommateurs. MS R3 prend en charge la norme d'emballage PS-1 et tient les emballeurs trompeurs responsables.

Exemples : Un produit d'un fabricant est présenté dans un emballage de 0,440 kg portant l'étiquette de sa marque. Le même produit est également étiqueté comme détaillant marque maison, mais le contenu de l'emballage est réduit à 0,415 kg. C'est Ainsi, le détaillant peut vendre sa marque maison à un prix inférieur à celui du marque du fabricant. C'est une astuce trompeuse, malhonnête et cupide pour tromper le consommateur en lui faisant croire que la marque maison est une bonne affaire en raison de son prix inférieur. Alors qu'en fait, parce que le consommateur reçoit moins produit, il n'y a pas d'économie et parfois le consommateur finit en réalité payer plus.

Les deux Lorsque le fabricant vend à un prix inférieur, son produit ressemble à une bonne affaire. Parce qu'il y a moins de produit dans le 2^{sd} emballer il devrait là-avant de vendre moins cher, ce n'est plus une bonne affaire. Les deux Le fabricant espère, de manière trompeuse, malhonnête et cupide, que le consommateur ne vérifiera pas le poids puisque son emballage ressemble à les produits concurrents.

L'emballage est souvent livré avec un contenu inférieur au contenu (**emballage surdimensionné**). Cette tromperie vise à tromper les consommateurs en leur faisant croire qu'ils obtiennent

plus que ce qu'ils obtiennent réellement !

Le gouvernement doit normaliser la taille du contenu des emballages : solide (gramme, kg) et liquide (litre). La norme doit s'appliquer aux emballages commerciaux, industriels et personnels. Les emballages doivent également être recyclables.

Morse

Une méthode utilisée en télécommunication. Durée du signal : point, tiret !

La longueur d'un point est de 1 unité ! Dash est de 3 unités ! L'espace entre les parties d'une même lettre est de 1 unité. Espace entre les lettres 3 unités. L'espace entre les mots est de 7 unités.

A	● —	M	— — ●	Y	— ● — — —
B	— ● ● ●	N	— ●	Z	— — — ● ●
C	— ● — ●	O	— — — —	1	● — — — — —
D	— ● ●	P	● — — — ●	2	● ● — — — —
E	●	Q	— — — ● —	3	● ● ● — — —
F	● ● — ●	R	● — — ●	4	● ● ● ● —
G	— — — ●	S	● ● ●	5	● ● ● ● ●
H	● ● ● ●	T	—	6	— — — ● ● ●
I	● ●	U	● ● —	7	— — — — ● ●
J	● — — — —	V	● ● ● —	8	— — — — — ● ●
K	— ● — —	W	● — — —	9	— — — — — ●
L	● — — ● ●	X	— ● ● ● —	0	— — — — — —

SOS est un signal de détresse en code Morse

SOS

● ● ● — — — — — ● ● ●