



លេខ ជំនួយការសិក្សា

Welcome to the Wonderful World of Learn & Teach

វិធីសាស្ត្រនៃការសិក្សាគឺ 'រៀននិងបង្រៀន'! សិក្សាពេញមួយជីវិត!

^៩ រៀន, ពេលយល់, ចាប់ផ្តើមបង្រៀន។ ក្នុងការអប់រំឥតគិតថ្លៃយ៉ាងឆាប់រហ័ស
សិស្សបង្រៀនអ្នករៀនយឺត។ នៅកន្លែងធ្វើការ កម្មករដែលមានបទពិសោធន៍បណ្តុះបណ្តាលអ្នកមកថ្មី។ នៅផ្ទះយាយតាបង្រៀនកូនចៅ។

ឪពុកម្តាយបង្រៀនកូន។

ការណែនាំអំពីការសិក្សា ពេលសិក្សា ឬ

បង្រៀន មិនត្រឹមតែស្រាវជ្រាវការណែនាំនេះប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែមានផ្សេងៗជាច្រើនទៀត។ នៅពេលស្វែងរកបំណែកដែលសរសេរបានល្អ ធ្វើកូដកម្ម
ផ្នែកដែលអ្នកត្រូវការ និងពង្រីកលើផ្នែកទាំងនេះ (អនុវត្តចំពោះអ្នកប្រាជ្ញ និងអ្នកអប់រំ)។



ដំណើរការ៖ ពិនិត្យអក្ខរាវិរុទ្ធ និងពិនិត្យវេយ្យាករណ៍។
បន្ថែម៖ ពណ៌ រូបភាព និងសំឡេងត្រូវបានត្រូវការ។
អានភស្តុតាង ប្រសិនបើចាំបាច់ធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ។
ធ្វើឱ្យការងាររបស់អ្នក 'រក្សាសិទ្ធិដោយឥតគិតថ្លៃ' បន្ទាប់មកបោះពុម្ព។

Directory Numbers បន្ថែមតារាង ~ លេខ ~ អត្ថន័យនៃ

លេខ ~ លេខវេទមន្ត ~ ការប្រើប្រាស់លេខ ~ តម្លៃលេខ ~ និមិត្តសញ្ញាគណិតវិទ្យា ~ វិធានការ ~



1 ព្រះកំពុងរង់ចាំស្តាប់ពីអ្នក!

ការអធិស្ឋាន អប់រំ ប្រារព្ធ និងអប់រំ 6.1.7 ។ NATm សូមគោរព 1 ព្រះ អ្នកបង្កើតចក្រវាឡដ៏ស្រស់ស្អាតបំផុត អាណាព្យាបាលដ៏ស្មោះត្រង់ដ៏

រាបទាបបំផុតរបស់អ្នក (1 សន្យាថានឹងស្វែងរក ទទួលបាន អនុវត្តចំណេះដឹងពេញមួយជីវិត ដើម្បីរៀន
និងបង្រៀនតាមរយៈការអប់រំដោយឥតគិតថ្លៃ ដើម្បីគាំទ្រការអប់រំសាធារណៈដោយឥតគិតថ្លៃ ^{ស្តី} ឈ្មោះ)
ឆ្លងផុតបទពិសោធន៍ជីវិតដល់មនុស្សជំនាន់ក្រោយសម្រាប់ សិរីល្អនៃ 1 ព្រះជាម្ចាស់ និងសេចក្តីល្អរបស់
មនុស្សជាតិ ការអធិស្ឋាននេះត្រូវបានប្រើប្រាស់ក្នុងថ្នាក់ និងក្នុងថ្ងៃអប់រំ



បន្ថែមតារាង

តារាងបន្ថែមមាន 400 បន្ថែម។ ពីឆ្វេងទៅស្តាំក្នុងជួរណាមួយ ឬពីកំពូលទៅបាតក្នុងជួរណាមួយ លេខថ្មីនីមួយៗគឺ 1 បន្ថែម (+) ជាងលេខមុន (អ្នកបន្ត)។ លេខបន្តបន្ទាប់គ្នាជាលំដាប់នៃលេខ a 0, 1, 2, 3, 4, 5, ... ប្រអប់រាងជាលេខពីរខ្ទង់ a 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 (សូន្យ) មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូល; ការបន្ថែម O (សូន្យ) ទៅលេខណាមួយ នាំឱ្យលេខដូចគ្នា។ ជ្រើសរើសលេខ (ខ្ទង់) នៅលើបន្ទាត់ ផ្នែកកំពូល; បន្ថែម (+) ជាមួយនឹងលេខនៅលើបន្ទាត់បញ្ជូនខាងឆ្វេងឆ្វាយ។ ផ្លាស់ទីទៅស្តាំលើបន្ទាត់បញ្ជូននេះរហូតដល់បន្ទាត់ផ្នែក ដែលពាក់ព័ន្ធត្រូវបានឈានដល់។ ឧ. 3+5=8 ចំណាំ៖ 3+5 មានលទ្ធផលដូចគ្នានឹង 5+3=8 Addends អាចត្រូវបាន swapped re-sult គឺដូចគ្នា។

លេខ

លេខ គឺសំខាន់ ហើយ លេខ 7 គឺជាលេខដ៏ទេវភាព!

នៅពេលដែលមនុស្សជាតិចាប់ផ្តើមប្រើប្រាស់លេខ វាបានត្រៀមខ្លួនរួចជាស្រេចដើម្បីវិវត្តឆ្ពោះទៅរកវាសនារបស់វា៖ អាណាព្យាបាលនៃចក្រវាឡរូបវិទ្យា។ លេខដែលបានធ្វើ វាអាចពិពណ៌នា និងវាស់បរិមាណ ល្បឿន ... បង្កើតគោលគំនិតគណិតវិទ្យា។ អាណាព្យាបាល អាណាព្យាបាល ជឿថា លេខ គឺជាមូលដ្ឋានគ្រឹះដ៏សំខាន់នៃបញ្ហារបស់មនុស្សជាតិ។

លេខគឺជាគោលគំនិតគណិតវិទ្យាដែលមនុស្សជាតិ ប្រើដើម្បីបង្កើតគំនិតគណិតវិទ្យាបន្ថែមទៀត។ លេខនាំឱ្យវិទ្យាសាស្ត្រអាចឱ្យយើងឈានទៅមុខ និងយល់កាន់តែច្រើនឡើងៗ នៃ ការបង្កើត របស់ព្រះជាម្ចាស់ ។ លេខបានកសាងអរិយធម៌ ហើយបំផ្លាញពួកគេ។ វដ្តនៃ

"ការចាប់ផ្តើម បញ្ចប់ និងការកែច្នៃឡើងវិញ"។

ការរាប់លេខដែលអនុញ្ញាត៖

ម្រាមដៃនៅលើដៃ 1, 2, 3, 4, 5. លទ្ធផល (និមិត្តសញ្ញា: =) 5 ម្រាមដៃ។

ការបន្ថែម (និមិត្តសញ្ញា: +) អនុញ្ញាតឱ្យបញ្ចូលលទ្ធផលរាប់ច្រើនជាង 1 ។

ម្រាមដៃនៅលើដៃ 2 5+5 = 10 ម្រាមដៃនៅលើដៃទាំងពីរ។

យកទៅឆ្ងាយ (និមិត្តសញ្ញា: -) អនុញ្ញាតឱ្យកាត់បន្ថយលទ្ធផលពីមុន។ 1 ដៃជាមួយ 5-fingers has 1 finger cut off (accident): 5-1 = 4 fingers left on hand.

ការគុណ (និមិត្តសញ្ញា: •) អនុញ្ញាតឱ្យ (សាមញ្ញជាង) រាប់ចំនួនប្រហាក់ប្រហែល ធាតុ។ ម្រាមដៃនៅលើដៃ 3 3•5 (សាមញ្ញជាងបន្ទាប់មក 5+5+5) = 15 ម្រាមដៃនៅលើ 3 ដៃ។ នៅពេលគុណលេខដូចគ្នាម្តងហើយម្តងទៀត Power nota-tion ត្រូវបានប្រើ៖ 2•2•2•2•2 (2 អំណាចនៃ 5) = 32 អំណាចនៃ 2 ។

លេខអនុញ្ញាតឱ្យបង្កើត លំដាប់ នៃលេខ 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, ... (និមិត្តសញ្ញា: ...) បន្ទាប់ពី 2 លេខដំបូង, លេខនីមួយៗគឺជាផលបូកនៃ 2 លេខខាងមុខ។

Custodian Guardian ប្រើប្រព័ន្ធលេខធម្មជាតិ 10 មូលដ្ឋាន។ និមិត្តសញ្ញា 1 dig-it ដែលប្រើ៖ 0 (សូន្យ), 1 (មួយ), 2 (ពីរ), 3 (បី), 4 (បួន), 5 (ប្រាំ), 6 (ប្រាំមួយ), 7 (ប្រាំពីរ), 8 (ប្រាំបី), 9 (ប្រាំបួន) ។ លេខ៖ 0, ២, ៤, ៦, ៨ ត្រូវបានហៅ សូម្បីតែ; 1, 3, 5, 7, 9 ត្រូវបានហៅថាសេស។ បន្ទាប់ពី 9, 2 ខ្ទង់ (ហៅថា 10's) ត្រូវបាន ប្រើ៖ ១០, ១១, ១២, ១៣, ១៤, ១៥, ១៦, ១៧, ១៨, ១៩។

លេខ 0 ដែលដាក់នៅខាងស្តាំនៃលេខទាំង 9 បង្កើតជាលេខ 2 ខ្ទង់ដែលហៅថា 10's (ដប់) ឧ. 70។ លេខ 00 ពីរ ត្រូវបាន គេហៅថា 100 (រយ)។ ឧទាហរណ៍ 700. បី 000 ត្រូវបានគេហៅថា 1000 (ពាន់), ឧ 7000. រៀងរាល់ 3 លេខដែលរាប់ពីខាងស្តាំត្រូវបានបំបែកដោយសញ្ញាក្រៀស ឧ 1,000,000 (1 លាន) ។

៥ វិចារណញ្ញាណ ការត្រួសត្រាយ ការតស៊ូ សកម្មភាព។

អវិជ្ជមាន៖ ការពារ, វិលវល់, ស្មារតីស្លឹកស្រពន់។

6 ក្រុម, សហគមន៍, យុត្តិធម៌សង្គម, ឃ្នាំមើលសង្កាត់, ព្រះវិហារ។

អវិជ្ជមាន៖ ឥសី, ឯកោ, ឥស្សរជន, ទ្រព្យសម្បត្តិអាផាថេត, ក្រុមទំនើង។

7 1 សារចុងក្រោយរបស់ព្រះជាម្ចាស់ សេចក្តីប្រកាសអ្នកផ្តល់ច្បាប់ សមាធិ IP (កម្មសិទ្ធិបញ្ញា) ព្យាករណ៍។ អវិជ្ជមាន៖

ការស្រមៃស្រមៃ ការគិតប្រាថ្នា សារក្លែងក្លាយ ការរក្សាសិទ្ធិ ប៉ាតង់។

៨ យុត្តិធម៌ ផ្លូវអាជីព ទំនួលខុសត្រូវ ទំនុកចិត្ត។ អវិជ្ជមាន៖ ភាពគ្មានច្បាប់

អត់ការងារធ្វើ, មិនទាន់ពេញវ័យ, ពុករលួយ, កុហក។

៩ សង្គម រូសរាយ រាក់ទាក់ និយាយជាសាធារណៈ។ អវិជ្ជមាន៖ ឯកោ

រអ៊ូរទាំ មិននិយាយ។

1 ព្រះជាម្ចាស់ទន្ទឹងរង់ចាំស្តាប់អ្នក!

ការអធិស្ឋាន លេខ 1 ព្រះជា អ្នក បង្កើត

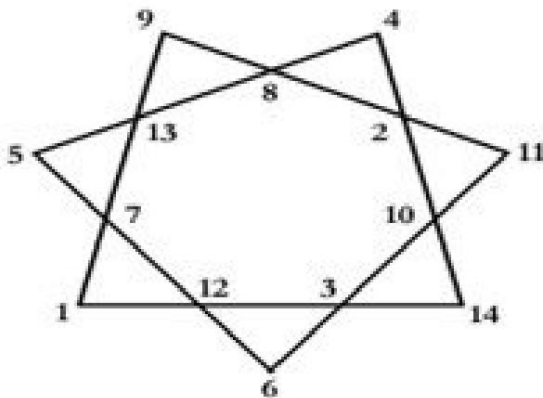
រមូរ 1 ការបញ្ជាក់ 6 LGM

ចក្រវាឡដ៏ស្រស់ស្អាតបំផុត អាណាព្យាបាលដែលស្មោះត្រង់បំផុតរបស់អ្នក (1 សូមអរគុណ' សម្រាប់ លេខ លេខជួយយើងឱ្យយល់អំពីលេខសកលលោកដើម្បីជួយក្នុងកាតព្វកិច្ចអាណាព្យាបាល ស្តី ឈ្មោះ) លេខសម្រាប់ការបញ្ជាក់ផ្លូវចិត្តនិងភាព

សប្បាយរីករាយសម្រាប់សិរីរុងរឿងរបស់ 1 ព្រះ។ និងសេចក្តីល្អរបស់មនុស្សជាតិ ការអធិស្ឋាននេះត្រូវបានប្រើប្រាស់នៅពេលចាំបាច់!



លេខ វេទមន្ត



លេខ Magic Heptagram ត្រូវបានដាក់នៅចំនុចកំពូល និងចំនុចប្រសព្វនីមួយៗ ដូច្នេះលេខ 4 នៅលើបន្ទាត់នីមួយៗបូក 30!



បង្កើតផ្កាយព្រះអាទិត្យ heptagon វេទមន្ត 7 ចង្កុល?

ភាពសប្បាយរីករាយនៅក្នុង ការរំលែកមន្ត គឺជាការពិតដែលថាវិធីណាដែលលេខនៅក្នុង ការត្រូវបានបន្ថែម៖ បញ្ឈរ (v), ផ្តេក (h) ឬអង្កត់ទ្រូង (d) លទ្ធផលគឺដូចគ្នា។

Magic squares

ការរំលែកមន្តដែលមានលេខ 9, 16, 25

Magic Squares

v15	v15	v15	d15	v34	v34	v34	v34	d34
8	1	6	h15	16	3	2	13	h34
3	5	7	h15	5	10	11	8	h34
4	9	2	h15	9	6	7	12	h34
			d15	4	15	14	1	h34
				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

បង្កើតការរំលែកមន្តលេខ 49?

Challenge

ការប្រើប្រាស់ លេខ

ចម្លើយ៖ លេខសេស មាន 1, 3, 5, 7, 9 និងលេខទាំងអស់ដែលលេខចុងក្រោយគឺលេខមួយក្នុងចំណោមលេខទាំងនេះ។

ខ៖ លេខ គូ មាន 0, 2, 4, 6, 8 និងលេខទាំងអស់ដែលមានលេខចុងក្រោយ

លេខគឺជាលេខមួយក្នុងចំណោមលេខទាំងនេះ។

គ៖ លេខ ទាំងមូល មានលេខសេស និងលេខគូ។

ឃ៖ លេខ គោលពីរ គឺជាប្រព័ន្ធលេខ 2 មូលដ្ឋានដោយប្រើនិមិត្តសញ្ញា 2 គឺ 0, 1 ។

អ៊ី៖ ភាគរយ (%) ដើម្បីស្វែងរក 15% នៃ 50 គុណនឹង % ហើយចំនួន di-vide ដោយ 100 = 7.5 ! 15 • 50 : 100 = 7.5

បង្ហាញ % ដែលបានផ្តល់ឱ្យជាប្រភាគ គុណ 15 • 100 / 100 = 15

បង្ហាញ % ដែលបានផ្តល់ឱ្យជាសភាគ គុណ 0.15 • 100 = 15

F: ប្រភាគ 3 ជំហានគឺចាំបាច់ដើម្បីបំប្លែង 15% ទៅជាប្រភាគទូទៅ 3/20 : 1. លុបសញ្ញា % ។ 2. ចែកដោយ 100 _ 15 / 100.

3. កាត់បន្ថយ

ទៅលក្ខខណ្ឌទាបបំផុត - 3/20 ។

G: ទសភាគ បំប្លែង ១៥% ទៅជាទសភាគ។ បោះបង់សញ្ញា % ។ បន្ទាប់មកផ្លាស់ទីចំណុចទសភាគនៃ % ពីរកន្លែងទៅខាងឆ្វេង = 0.15 **H:** លេខ លំដាប់ធម្មជាតិ អនុញ្ញាតឱ្យបង្កើតលំដាប់

លេខ ឧទាហរណ៍ 0, 1, 1, 2, 3 ... បន្ទាប់ពីលេខដំបូងចំនួន 2 លេខនីមួយៗគឺជាផលបូកនៃ លេខ 2 មុន។

ខ្ញុំ: លេខ បឋម ស្វែងរកពួកវា (លេខទាំងមូលបែងចែកដោយខ្លួនវាផ្ទាល់) ខ. រកលេខបឋមទាំងអស់ទៅ 20. រាយលេខទាំងអស់ពី 2 ដល់ 20. បន្តិច 2 មិនរាប់បញ្ចូលការគុណទាំងអស់នៃ 2. គូសបញ្ជាក់លេខបន្ទាប់ (3) ដែលមិនមែន បន្តិចមិនយកចិត្តទុកដាក់លើផលគុណរបស់ វា។ ធ្វើម្តងទៀតរហូតដល់ចុងបញ្ចប់នៃបញ្ជីត្រូវបានឈានដល់។ លេខបឋមគឺជាលេខដែលបានបន្តិច។ ២,៣,៥,៧, ១១, ១៣,១៧, ១៩,

J: លេខ រ៉ូម៉ាំង គឺផ្អែកលើអក្សរមួយចំនួននៃអក្សរក្រមដែលត្រូវបានបញ្ចូលគ្នាដើម្បីបញ្ជាក់ពីផលបូកឬភាព ខុសគ្នានៃតម្លៃរបស់វា។

1 I, 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។

តម្លៃលេខ

- 0 > សូន្យ
- 1 > មួយ
- 5 > ប្រាំ
- 7 > ប្រាំពីរ
- 10 > ដប់
- 50 > ហាសិប
- 100 > រយ
- 500 > ប្រាំរយ
- 1,000 > ពាន់
- 5,000 > ប្រាំពាន់
- 10,000 > មួយម៉ឺន
- 50,000 > ហាសិបពាន់
- 100,000 > រយពាន់
- 500,000 > ប្រាំរយពាន់
- 1,000,000 > លាន
- 10,000,000 > ដប់លាន
- 100,000,000 > រយលាន
- 1,000,000,000 > លាន
- 10,000,000,000 > ដប់លាន
- 100,000,000,000 > រយលាន

- 1,000,000,000,000 > ពាន់លាន
- 10,000,000,000,000 > ដប់ពាន់លាន
- 100,000,000,000,000 > រយពាន់លាន
- 1,000,000,000,000,000 > ត្រីលាន
- 10,000,000,000,000,000 > ដប់ពាន់ពាន់លាន
- 100,000,000,000,000,000 > រយពាន់ពាន់លាន
- 1,000,000,000,000,000,000 > Zillion
- 10,000,000,000,000,000,000 > ដប់លានលាន
- 100,000,000,000,000,000,000 > រយលានលាន

ចំណាំ ! ពីស្តាំទៅឆ្វេង សញ្ញាក្បួនត្រូវបានដាក់បន្ទាប់ពីលេខ 3 នីមួយៗ

លេខ 1

Mathematical symbols

= លទ្ធផលស្មើនឹង

=/មិនស្មើនឹង

□ ដូចគ្នាបេះបិទនឹង

+ បូកបញ្ចូលលទ្ធផលរាប់ច្រើនជាង 1

- យក-ទៅឆ្វាយកាត់បន្ថយលទ្ធផលមុន។

± បូកឬដក

□ ដក ឬបូក

• ឬ x គុណ (សាមញ្ញជាង) រាប់ចំនួនប្រហាក់ប្រហែលឆាតុ

÷ បែងចែកផ្នែកនៃលទ្ធផលមុន។

> ធំជាង □ ស្មើនឹង ឬ

< តិចជាង

ធំជាងមិនធំជាង % ភាគរយ

□ ស្មើនឹង ឬ តិចជាង

✗

✗ មិនតិចជាង

~

‰ អនុញ្ញាត

គឺសមាមាត្រទៅនឹង

□ គឺប្រហែលស្មើនឹង

Ω អូមេហ្គា ផលបូកនៃមេគុណកត្តាសំខាន់ៗទាំងអស់។

□ ត្រូវគ្នានឹង π Pi ផលិតផល

□ ដឺសណ្តូ, ភាពខុសគ្នា

នៃ □ ឬសកាម៉េ [] តង្កៀប

□ Sigma ផលបូកនៃ

កាម៉េ () រងក្រចក

{ } ដង្កៀប, សំណុំទទេ

, } សំណុំនៃ (បញ្ជាក់)

{ {...} និងបន្តបន្ទាប់ សំណុំគ្មានកំណត់

□ ដូច្នេះ

□ ពីព្រោះ



□ សំណុំរង

□ ឈុតទំនើប



□ ធាតុនៃ

□ មិនមែនជាធាតុនៃ



∅ សំណុំទទេ □

U សំណុំសកល



អាំងតេក្រាល

□ អាំងតេក្រាលរណ្តៅរង្វង់បិទជិត

□□ អាំងតេក្រាលទ្វេ

□ អាំងតេក្រាលផ្ទៃបិទជិត



□□□ អាំងតេក្រាលបីដង

□ អាំងតេក្រាលបរិមាណបិទ

វិធានការ

Custodian Guardian ប្រើស្តង់ដារអាយុថ្មី (NAs) ដើម្បីវាស់វែង។ កំណែម៉ែត្រដែលទាន់សម័យ។ សេវាកម្មសហគមន៍ UCG ។

Length Base unit : meter (m) ~

Area Base unit: square-meter (m²) ~ 3 D meter (m³) ~

Volume Base unit : លីត្រ (l) ~

ឯកតា ទម្ងន់មូលដ្ឋាន ៖ ក្រាម (ក្រាម)

ការវាស់វែងបុព្វបទ។ ប្រើបុព្វបទអក្សរធំសម្រាប់ថាមពលវិជ្ជមាន។

បុព្វបទនិមិត្តសញ្ញា Power [] តម្លៃ

Yotta Y 10²⁴ 1,000,000,000,000,000,000,000,000

Zetta Z 10²¹ 1,000,000,000,000,000,000,000

Exa E Peta 10¹⁸ 1,000,000,000,000,000,000

10¹⁵ 1,000,000,000,000,000

Tera T 10¹² 1,000,000,000,000

Giga G 10⁹ 1,000,000,000

មេហ្គា M 10⁶ 1,000,000

Myria របស់ខ្ញុំ 10⁴ 10,000

គីឡូ 10³ 1,000

Hecto H 10² 100

Deca D 10¹ 10

មូលដ្ឋាន ១ deci 10⁻¹ centi 10⁻² 1

10⁻² 0.01 មីលី 10⁻³ 0.001

10⁻⁶ 0.000,001 មីក្រូ

ណាណូ n	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 ក	10 [-18]	0.000,000,000,000,000,001
y ប្រវែង ឯកតា	10 [-21]	0.000,000,000,000,000,000,001
មូលដ្ឋាន៖ ម៉ែត្រ (m)	10 [-24]	0.000,000,000,000,000,000,000,001

~ បុព្វបទអក្សរតូចគឺ (D) តម្លៃនៃ

មូលដ្ឋាន។ [0] តង្កៀបប្រាប់តម្លៃថាមពល។ ចម្ងាយរវាង 2 ពិន្ទុ។ ឧ
0..à..10 = 10

បុព្វបទនិមិត្តសញ្ញា Power [] តម្លៃ

១ យ៉ែតតា យ៉ែម ១០ [24]	១,០០០,០០០,០០០,០០០,០០០,០០០,០០០,០០០,០០០
1 Zetta Zm 10 [21]	1,000,000,000,000,000,000,000
1 Exa Em 10 [18]	1,000,000,000,000,000,000
1 Peta Pm 10 [15]	1,000,000,000,000,000
1 Tera Tm 10 [12]	1,000,000,000,000
1 Giga Gm 10 [9]	1,000,000,000
1 មេហ្គា អ៊ែម 10 [6]	1,000,000
១ Myria Mym ១០ [៤]	១០,០០០
1 គីឡូ គីឡូ 10 [3]	1,000
1 ហិកតា Hm 10 [2]	១០០
1 Deca Dm 10 [1] 1 ម៉ែត្រ m 10 [0]	១០
1 deci dm 10 [-1] 1 centi សង់ទីម៉ែត្រ	១
10 [-2] 0.01	0.១

1 មីលីម៉ែត្រ 10 [-3]	0.001
1 មីក្រូ μm 10 [-6]	0.000,001
1 ណាណូ nm 10 [-9]	0.000,000,001
1 pico រសៀល 10 [-12]	0.000,000,000,001
1 femto fm 10 [-15]	0.000,000,000,000,001
1 នៅ ម៉ោង 10 ត្រីក [-18]	0.000,000,000,000,000,001
1 zepto zm 10	10 [-21] 0.000,000,000,000,000,000,001
1 yocto ym ឯកតា [24]	0.000,000,000,000,000,000,000,001

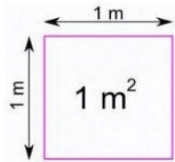
ម៉ែត្រការេ ៖ ម៉ែត្រ (m²) ~ បុព្វបទអក្សរតូចគឺ (D) តម្លៃនៃ
មូលដ្ឋាន។ [0] តង្កៀបប្រាប់តម្លៃថាមពល។ ទទឹង, ទទឹងនៃផ្ទៃដីមួយបានគុណ
. ឧទាហរណ៍ 10 • 10 = 100 m²

បុព្វបទនិមិត្តសញ្ញា Power [] តម្លៃ

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

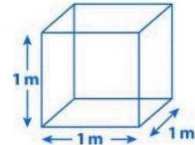
- 1 Zetta Zm^2 $10^{[21]}$ 1,000,000,000,000,000,000,000
- 1 Exa Em^2 $10^{[18]}$ 1,000,000,000,000,000,000
- 1 Peta Pm^2 $10^{[15]}$ 1,000,000,000,000,000
- 1 Tera Tm^2 $10^{[12]}$ 1,000,000,000,000
- 1 ជីហ្គា Gm^2 $10^{[9]}$ 1,000,000,000
- 1 មេហ្គា មការ៉េ $10^{[6]}$ 1,000,000
- 1 Myria Mym^2 $10^{[4]}$ 10,000
- 1 គីឡូ ម៉ែតការ៉េ $10^{[3]}$ 1,000
- 1 ហិកតា Hm^2 $10^{[2]}$ 100
- 1 Deca Dm^2 $10^{[1]}$ 1 ម៉ែត្រ m^2 10 90
- [0] 1 deci dm^2 $10^{[-1]}$ 1 centi cm^2 9
- 10 $[-2]$ 0.01 0.9

- 1 មិល្លី មការ៉េ $10^{[-3]}$ 0.001
- 1 មីក្រូ μm^2 $10^{[-6]}$ 0.000,001
- 1 ណាណូ nm^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 $10^{[-21]}$ 0.000,000,000,000,000,000,001
- 1 yocto ym^2 $10^{[-24]}$ 0.000,000,000,000,000,000,000,001



ការ៉េ
ម៉ែត្រ
(មការ៉េ)

គូប
ម៉ែត្រ
(m^3)



Cubic meter unit : meter (m^3) ~ បុព្វបទអក្សរតូចគឺ (□) values of មូលដ្ឋាន។ [0] តង្កៀបប្រាប់តម្លៃថាមពល។ ទទឹង, ទទឹង, ជម្រៅនៃតំបន់មួយ។ គុណ។ ឧ $10 \cdot 10 \cdot 10 = 1000 m^3$

បុព្វបទនិមិត្តសញ្ញា Power [] តម្លៃ

- 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 Peta Pm^3 $10^{[15]}$ 1,000,000,000,000,000
- 1 Tera Tm^3 $10^{[12]}$ 1,000,000,000,000
- 1 ជីហ្គា Gm^3 $10^{[9]}$ 1,000,000,000
- 1 មេហ្គា ម $10^{[6]}$ 1,000,000
- 1 Myria Mym^3 $10^{[4]}$ 10,000
- 1 គីឡូ ម៉ែតគូប $10^{[3]}$ 1,000

1 ហិកតា Hm ³ 10 [2]	900
1 Deca Dm ³ 10 [1] 1 ម៉ែត្រ m ³ 10	90
[0] 1 deci dm ³ 10 [-1] 1 centi cm ³	9
10 [-2] 0.01	0.9
1 មីល្លីម៉ែត្រ គូប 10 [-3] 0.001	
1 មីក្រូ μm ³ 10 [-6] 0.000,001	
1 ណាណូ nm 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	
1 yocto ym ³ 10 [-24] 0.000,000,000,000,000,000,000,001	

Volume Base unit: លីត្រ (l) ~ បុព្វបទអក្សរតូចគឺ (l) តម្លៃនៃមូលដ្ឋាន។
 [0] តង្កៀបប្រាប់តម្លៃថាមពល។ បរិមាណរវាង 2 រង្វាស់។ ឧ 0..៉ៃ..10
 = 90

បុព្វបទនិមិត្តសញ្ញា Power [] តម្លៃ

9 យ៉ឺតតា យល 90 [២៤] 9,000,000,000,000,000,000,000,000	
1 Zetta Zl 10 [21] 1,000,000,000,000,000,000,000	
1 Exa El 10 [18] 1,000,000,000,000,000,000	
1 Peta Pl 10 [15] 1,000,000,000,000,000	
1 Tera Tl 10 [12] 1,000,000,000,000	
1 Giga Gl 10 [9] 1,000,000,000	
1 មេហ្គា មីលីលីត្រ 10 [6] 9,000,000	
1 Myria Myl 10 [4] 10,000	
1 គីឡូ គីឡូ 10 [3] 9000	
1 ហិកតា ហល 10 [2] 900	
1 Deca Dl 10 [1] 1 លីត្រ 10 [0] 10	90
[-1] 10 [-2] 0.01	9
1 deci dl 1	0.9
centi cl 1	
milliml 1 micro 10 [-3] 0.001	
μl 1 nano nl 10 [-6] 0.000,001	
1 pico pl 1 10 [-9] 0.000,000,001	
femto fl 1 10 [-12] 0.000,000,000,001	
atto al 1 10 [-15] 0.000,000,000,000,001	
zepto zl 10 [-18] 0.000,000,000,000,000,001	
10 [-21] 0.000,000,000,000,000,000,001	

1 yocto yl

10 [-24] 0.000,000,000,000,000,000,001



កម្រិតសំឡេង

ទម្ងន់

(លីត្រ)

(g)



Weight Base unit: gram (g) ~ បុព្វបទអក្សរតូចគឺ () values of មូលដ្ឋាន។ [0] តង្កៀបប្រាប់តម្លៃថាមពល។ ទំងន់រវាង 2 រង្វាស់។ ឧ 0..៤..10 = 10

បុព្វបទនិមិត្តសញ្ញា Power [] តម្លៃ

1 Yotta Yg	10 [24]	1,000,000,000,000,000,000,000,000
1 Zetta Zg	10 [21]	1,000,000,000,000,000,000,000,000
1 Exa ឧ	10 [18]	1,000,000,000,000,000,000,000
1 Peta Pg	10 [15]	1,000,000,000,000,000,000
1 Tera Tg	១០ [១២]	១,០០០,០០០,០០០,០០០
1 ជីហ្គា Gg	10 [9]	1,000,000,000
1 មេហ្គា Mg	10 [6]	១,០០០,០០០
១ មីរី យ៉ា	10 [4]	10,000
១ គីឡូក្រាម	10 [3]	១០០០
1 ហិកតា Hg	10 [2]	១០០
1 Deca Dg	10 [1]	១០
1 ក្រាម g 1	10 [0]	១
deci dg 10 [-1]	1 centi cg 10	0.១
[-2] 0.01		
1 មីលីក្រាម 10 [-3]		0.001
1 មីក្រូ μg 10 [-6]		0.000,001
1 ណា ណូង 1	10 [-9]	0.000,000,001
pico pg 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 PS-1	[-24]	0.000,000,000,000,000,000,000,001

(ស្តង់ដារវេទខ្ពស់) គ្របដណ្តប់តម្រូវការអ្នកប្រើប្រាស់៖ ស្មោះត្រង់យ៉ាងងាយស្រួល ប្រៀបធៀបបរិមាណផលិតផល' ការវេទខ្ពស់។ ការវេទខ្ពស់អាចកែច្នៃឡើងវិញបាន។

រដ្ឋាភិបាលចាំបាច់ត្រូវធ្វើស្តង់ដារទំហំមាតិកាវេទខ្ពស់៖ រឹង (ក្រាម, គីឡូក្រាម), រាវ (លីត្រ) ។ ស្តង់ដារត្រូវអនុវត្តចំពោះពាណិជ្ជកម្ម ឧស្សាហកម្ម និង ការវេទខ្ពស់ផ្ទាល់ខ្លួន។ ការវេទខ្ពស់ក៏ត្រូវតែអាចកែច្នៃឡើងវិញបានដែរ។

តារាងស្តង់ដារវេទខ្ពស់ អាណាព្យាបាលអាណាព្យាបាលសកល។ ទម្ងន់រឹង (g, Kg) និងទម្ងន់រាវ (l) អាចត្រូវបានខ្ពស់ ចែកចាយ-

uted, លក់ក្នុងបរិមាណ 14 ដែលបង្ហាញក្នុងតារាង។

- 10 មីលីក្រាម> 20 មីលីក្រាម> 50 មីលីក្រាម> 100 មីលីក្រាម
- 200 មីលីក្រាម> 500 មីលីក្រាម> 1 ក្រាម> 10 ក្រាម> 50 ក្រាម។
- 100 ក្រាម> 200 ក្រាម> 500 ក្រាម>
- 1 គីឡូក្រាម> 2 គីឡូក្រាម> 5 គីឡូក្រាម> 10 គីឡូក្រាម> 50 គីឡូក្រាម
- 100 Kg > 500 Kg > 1000 Kg > 2000 Kg



- 10ml > 20ml > 50ml > 100ml
- 200 មីលីលីត្រ> 500 មីលីលីត្រ>
- លីត្រ > 10 លីត្រ > 50 លីត្រ > 100 លីត្រ > 200 លីត្រ
- 500 លីត្រ> 1000 លីត្រ> 2000 លីត្រ

ការណែនាំអំពីអ្នកប្រើប្រាស់៖ ទម្ងន់រឹង រតុរាវត្រូវបង្ហាញតម្លៃ
សម្រាប់ 1 គីឡូក្រាម 1 លីត្រដើម្បីប្រៀបធៀបតម្លៃ + ទម្ងន់ជាក់ស្តែងនិងតម្លៃ។ ការវេចខ្ចប់
ត្រូវតែអាចកែច្នៃឡើងវិញបាន។

ផលិតផលដែលមានគីឡូក្រាមទាបបំផុត តម្លៃលីត្រគឺ 'ការចរចា'។

សេដ្ឋកិច្ចតម្រង់ទិសប្រាក់ចំណេញអនុញ្ញាតឱ្យឧក្រិដ្ឋជនអសីលធម៌ 'ការបោកបញ្ឆោតការវេចខ្ចប់ (ការក្លែងបន្លំ)' ។ អ្នកប្រើប្រាស់
ត្រូវការការការពារពីការបោកបញ្ឆោតលោភលន់។
ការរកប្រាក់ចំណេញ អ្នកផលិតមិនស្មោះត្រង់ ក្រុមហ៊ុនផលិត និងអ្នកលក់រាយដែលប្រើប្រាស់
'ការវេចខ្ចប់បោកបញ្ឆោត' (មាតិកាចុះទំហំ) ដើម្បីទាញយកប្រយោជន៍ (ច្រៀកចេញ)
នៃអ្នកប្រើប្រាស់។ MS R3 គាំទ្រ ស្តង់ដារវេចខ្ចប់ PS-1 និងកាន់កាប់បោកប្រាស់ដែលអាចរាប់បាន។

ឧទាហរណ៍៖ ផលិតផលរបស់អ្នកផលិតមានក្នុងកញ្ចប់ 0.440 គីឡូក្រាម ដោយយើងប្រើស្លាកយីហោរបស់ពួកគេ។ ផលិតផលដូចគ្នានេះ
ក៏ត្រូវបានដាក់ស្លាកថាជាអ្នកលក់រាយផងដែរ។
យីហោផ្ទះប៉ុន្តែមាតិកាកញ្ចប់ត្រូវបានកាត់បន្ថយមកត្រឹម 0.415 គីឡូក្រាម។ នេះគឺ
ធ្វើដូច្នេះអ្នកលក់រាយអាចលក់ម៉ាកផ្ទះរបស់ពួកគេក្នុងតម្លៃទាបជាងតម្លៃ
ម៉ាកក្រុមហ៊ុនផលិត។ នេះជាល្បិចបោកបញ្ឆោត ទុច្ចរិត និងលោភលន់
បញ្ឆោតអតិថិជនឱ្យគិតថាម៉ាកយីហោផ្ទះគឺជាការចរចាដោយសារតម្លៃរបស់វាទាបជាង។ នៅពេលដែលជាការពិតដោយសារតែអ្នកប្រើ
ប្រាស់ទទួលបានតិច
ផលិតផលមិនមានការសន្សំទេ ហើយពេលខ្លះអ្នកប្រើប្រាស់នៅក្នុងការពិតបានបញ្ចប់
ឡើងការបង់ប្រាក់កាន់តែច្រើន។

ទី ២ nd ក្រុមហ៊ុនផលិតលក់ក្នុងតម្លៃទាប ផលិតផលរបស់គាត់មើលទៅដូចជា bar-gain ។ ព្រោះមានផលិតផលតិចក្នុង 2
S កញ្ចប់វាក្មេងតែនៅទីនោះ -

លក់ឱ្យបានតិច មិនធ្វើឱ្យវាតម្លៃទៀតទេ ។ ទី ២ nd manufac-
turer សង្ឃឹមក្នុងលក្ខណៈបោកបញ្ឆោត ទុច្ចរិត និងលោភលន់ ថាអ្នកប្រើប្រាស់នឹងមិនពិនិត្យមើលទម្ងន់ទេ ព្រោះការវេចខ្ចប់របស់គាត់
មើលទៅស្រដៀងនឹង
ផលិតផលប្រកួតប្រជែង។

ការវេចខ្ចប់មកជាញឹកញាប់ជាមួយនឹងមាតិកាតិចជាងពេញលេញ (ការវេចខ្ចប់ធំ)។ ការបោកបញ្ឆោតនេះគឺចង់បញ្ឆោតអ្នកប្រើប្រាស់ឱ្យ
ជឿថាពួកគេទទួលបាន

លើសពីនេះពួកគេពិតជាទទួលបាន!

រដ្ឋាភិបាលចាំបាច់ត្រូវធ្វើស្តង់ដារទំហំមាតិកាវេទខ្ពស់៖ រឹង (ក្រាម, គីឡូក្រាម) និងរាវ (លីត្រ)។ ស្តង់ដារត្រូវអនុវត្តចំពោះ ការវេទខ្ពស់ពាណិជ្ជកម្ម ឧស្សាហកម្ម និងការវេទខ្ពស់ផ្ទាល់ខ្លួន។ ការវេទខ្ពស់ក៏ត្រូវតែអាចកែច្នៃឡើងវិញបានដែរ។

កូដ Morse

វិធីសាស្ត្រប្រើប្រាស់ក្នុងទូរគមនាគមន៍។ រយៈពេលនៃសញ្ញា៖ ចំណុច, សញ្ញា !

ប្រវែងនៃចំណុចគឺ 1 ឯកតា! Dash គឺ 3 ឯកតា! ចន្លោះរវាងផ្នែកនៃអក្សរដូចគ្នាគឺ 1 ឯកតា។ ចន្លោះរវាងអក្សរ 3 ឯកតា។ ចន្លោះរវាងពាក្យគឺ 7 ឯកតា។

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 គឺជាសញ្ញាទុក្ខព្រួយកូដ Morse

SOS

● ● ● — — — — — ● ● ●