

Multi-Language Visual Glossary

Middle School Math Glossaries in:

English

Spanish

Chinese

Vietnamese

Cambodian

Laotian

Arabic

Haitian Creole

Russian

Portuguese



McDougal Littell Middle School

Math

Larson Boswell Kanold Stiff

Multi-Language Visual Glossary

The Multi-Language Visual Glossary includes an English Glossary that covers all the vocabulary in Middle School Math, Courses 1-3, as well as translations of this glossary into the following languages:

Spanish
Chinese
Vietnamese
Cambodian
Laotian
Arabic
Haitian Creole
Russian
Portuguese



McDougal Littell

A HOUGHTON MIFFLIN COMPANY

Evanston, Illinois • Boston • Dallas

Copyright © 2007 by McDougal Littell,
a division of Houghton Mifflin Company.
All rights reserved.

Permission is hereby granted to teachers to reprint or photocopy in classroom quantities the pages or sheets in this work that carry a McDougal Littell, a division of Houghton Mifflin Company, copyright notice. These pages are designed to be reproduced by teachers for use in their classes with accompanying McDougal Littell, a division of Houghton Mifflin Company, material, provided each copy made shows the copyright notice. Such copies may not be sold and further distribution is expressly prohibited. Except as authorized above, prior written permission must be obtained from McDougal Littell, a division of Houghton Mifflin Company, to reproduce or transmit this work or portions thereof in any other form or by any other electronic or mechanical means, including any information storage or retrieval system, unless expressly permitted by federal copyright laws. Address inquiries to Supervisor, Rights and Permissions, McDougal Littell, a division of Houghton Mifflin Company, P.O. Box 1667, Evanston, IL 60204.

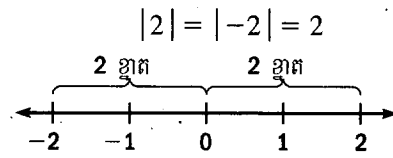
ISBN13: 978-0-618-74113-7
ISBN10: 0-618-74113-5

456789-DOM-10 09 08

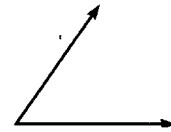
CAMBODIAN

A

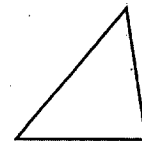
absolute value/ដំឡើងចំនាត ជាដំឡើងចំនាតនៃចំនួន a គឺជាចំងាយរវាង a និង 0 នៅលើខ្សែបន្ទាត់មួយ ។ ដំឡើងចំនាតនៃ a គឺសរសេរជា $|a|$ ។



acute angle/មុមស្រួច ជាមុមមួយដែលមានរង្វាស់តិចជាង 90° ។



acute triangle/ត្រីកោណមុមស្រួច ជាត្រីកោណមួយមានមុមស្រួចបី ។



addition property of equality/ការបូកទ្រព្យសមភាព (ភាពប៉ុនបួស្មើគ្នា) ជាការបូកលេខដូចគ្នា ទៅខាងនិមួយៗនៃសមីការ ដែលបង្កើតឲ្យមានសមីការមួយស្មើគ្នា ។

បើ $x - 5 = 2$, នោះ
 $x - 5 + 5 = 2 + 5$, ដូច្នេះ $x = 7$ ។
 បើ $x - a = b$, នោះ
 $x - a + a = b + a$.

additive identity/ផលបូកភិរក្ខភាព លេខ 0 គឺជាផលបូកភិរក្ខភាព ពីព្រោះតែផលបូកនៃលេខណាមួយ ហើយ 0 គឺជាលេខដើម ។

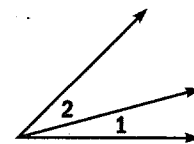
$$-7 + 0 = -7$$

$$a + 0 = a$$

additive inverse/ផលបូកបញ្ញាស ផលបូកបញ្ញាសនៃចំនួន a គឺជាលេខផ្ទុយ ឬ $-a$ ។ ផលបូកនៃលេខមួយ និងលេខផលបូកបញ្ញាសរបស់វាគឺ 0 ។

លេខផលបូកបញ្ញាសនៃលេខ 6 គឺ -6 ,
 ដូច្នេះ $6 + (-6) = 0$ ។

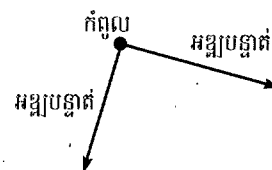
adjacent angles/មុមជាប់ ជាមុមពីរដែលប្រើជាយជាធម្មតាមួយ និងប្រើកំពូលមួយ ហើយក៏មិនគងលើគ្នា ។



$\angle 1$ និង $\angle 2$ គឺជាមុមជាប់ ។

algebraic expression/កន្សោមពិជគណិត មើល កន្សោមលក្ខណៈអាចប្រែប្រួល ។

angle/មុម ជារូបរាងបានកើតឡើងដោយមានអង្កបន្ទាត់ (កន្លះបន្ទាត់) ពីរដែលចាប់ផ្តើមនៅត្រង់ចំណុចមួយហៅថា កំពូល ។



angle of rotation/មុមរង្វិល នៅក្នុងមុមរង្វិល នោះមុមបានកើតឡើងដោយអង្កបន្ទាត់ចេញពីបរិមណ្ឌល (សំណុំមូល) នៃមុមរង្វិល ឆ្លងកាត់ចំណុចស្របគ្នាមួយនៅលើរាងដើម និងរូបភាពរបស់វា ។

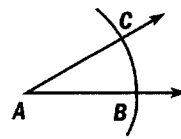
មើល រង្វិល ។

CAMBODIAN

annual interest rate/អត្រាកំរិតការប្រាក់ប្រចាំឆ្នាំ
ជាភាគរយនៃ ការប្រាក់បានពីប្រាក់ដើម ឬបានបង់ក្នុងមួយឆ្នាំ ។

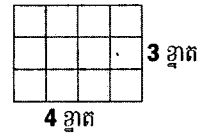
បើអ្នកយកប្រាក់ \$100 ទៅដាក់ក្នុងកុងតោនាសារ
មួយ ដែលឱ្យការ 4% ក្នុងមួយឆ្នាំ នោះ 4%
គឺជាអត្រាកំរិតការប្រាក់ប្រចាំឆ្នាំ ។

arc/ធ្នូ ជាផ្នែកនៃរង្វង់មូលដ្ឋាន ។



ធ្នូដែលប្រសព្វមុខ $\angle A$ នៅត្រង់ចំណុច
B និង C ។

area/ក្រឡាផ្ទៃ ជាចំនួនផ្ទៃត្រូវគ្របដោយរូបរាងមួយ ។ ក្រឡាផ្ទៃគឺបានវាស់តាម
មាត្រាទ្វេគុណ ដូចជាទ្វេគុណហ្វីត (ft^2) ឬទ្វេគុណម៉ែត្រ (m^2) ។



ក្រឡាផ្ទៃ = 12 ខ្នាតទ្វេគុណ

associative property of addition/ការបូកទ្រព្យជាប់ទាក់ទង
ជាដំឡើងនៃចំនួនរួម ដែលមិនអាស្រ័យលើរបៀបលេខបានរៀបជាគ្រុម ។

$$(9 + 4) + 6 = 9 + (4 + 6)$$

$$(a + b) + c = a + (b + c)$$

associative property of multiplication/ការគុណទ្រព្យជាប់ទាក់ទង
ជាដំឡើងនៃផលមួយ ដែលមិនអាស្រ័យលើរបៀបលេខបានរៀបជាគ្រុម ។

$$(2 \cdot 5) \cdot 3 = 2 \cdot (5 \cdot 3)$$

$$(ab)c = a(bc)$$

average/មធ្យមភាគ ជាលេខតែមួយ បានប្រើដើម្បីរៀបរាប់អ្វីៗដែលជាភាព
ធម្មតានៃលក្ខណៈចំនួនមួយ ។

ទើល ដំឡើងចែក, សមឌ្ឍរេខា, និង វិធី ។

axes/អ័ក្ស ជាជួរលេខដែលផ្តោត គឺជាអ័ក្សផ្តេក (*horizontal axis*) ហើយជួរ
លេខអ័ក្សបញ្ឈរ គឺជាអ័ក្សបញ្ឈរ (*vertical axis*) ដែលជួបគ្នានៅ (0, 0) ។

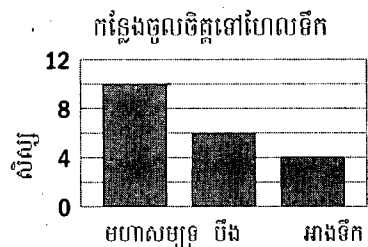
ទើល ផ្ទៃរាបសំរេប ។

B

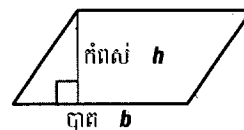
balance/ប្រាក់សល់ ជាចំនួនសារបនៃការប្រាក់ និងប្រាក់ដើម ។

ទើល ការប្រាក់យ៉ាងសាមញ្ញ ។

bar graph/គំនូសតួតនៃគំនូរតារាង គំនូរតារាងដែលប្រវែងនៃគំនូសតួគឺជាច្រើន
បានប្រើដើម្បីធ្វើជាតំណាង និងប្រៀបធៀបទិន្នន័យ ។



base of a parallelogram/បាតចតុស្សញ្ជាយស្រប ជាប្រវែងនៃជ្រុង
ណាមួយរបស់ចតុស្សញ្ជាយស្រប ដែលអាចប្រើជាបាតបាន ។

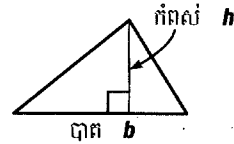


base of a power/មូលដ្ឋាននៃសមាសភាគស្វ័យគុណ ជាលេខឬជាកន្សោម
ដែលបានប្រើធ្វើជាកត្តា (មេគុណ) នៅក្នុងការគុណលេខជាច្រើនដែលស្មើគ្នា ។

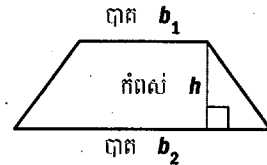
នៅក្នុងស្វ័យគុណ 5^3 , មូលដ្ឋាននៃសមាសភាគ
គឺលេខ 5 ។

base of a solid/បាតវត្ថុធាតុដើម គ្រឹស្តីម, ស៊ីឡាំង, សាជីជ្រុង, និងកោណ។

base of a triangle/បាតត្រីកោណ (រាងមានជ្រុងបី) ជាប្រវែងនៃជ្រុងណាមួយរបស់ត្រីកោណ ដែលអាចប្រើជាបាតបាន ។



bases of a trapezoid/បាតចតុកោណប្រាំ (រាងមានជ្រុងបួន) ជាប្រវែងនៃជ្រុងខ្សែស្រប របស់ចតុកោណប្រាំ ។



benchmark/គំរូនៃវត្ថុប្រើជាខ្នាត ជាវត្ថុមួយមានភាពស្រដៀងគ្នា ដែលអាចប្រើបាន ដើម្បីប៉ាន់ស្មានទំហំនៃខ្នាតមួយ ។

បណ្តោយនៃប្រដាប់គ្រឿងប្រដាប់ស្រដៀងគ្នា មានប្រវែងប្រហែលជាមួយគ្នា ។

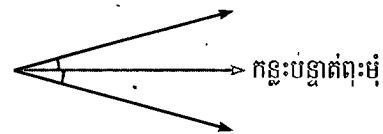
biased sample/គំរូលំអៀង ជាគំរូមួយដែលមិនមែនជាតំណាងឱ្យចំនួនរួម (ប្រជាភិរដ្ឋាន) ដែលគេបានជ្រើសរើស ។

សមាជិកនៃក្រុមលេងហ្វឹកបាល់ គឺជាគំរូលំអៀងមួយ បើសិនជាអ្នកចង់ស្នូតនូវចំនួនជាមធ្យមភាពនៃចំនួនពេលដែលសិស្សចំណាយ ក្នុងការលេងកីឡា ជាម្សៅរាល់អាទិត្យ ។

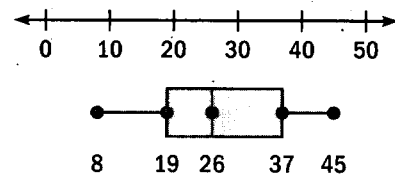
binomial/ទ្វិក ជាពហុធាមួយដោយមានចំណែកពីរ ។

$$7y^4 + 9$$

bisector of an angle/កន្លះបន្ទាត់ពុះមុំ កន្លះបន្ទាត់ដែលចែកមុំមួយជាមុំពីរដែលមានរង្វាស់ប៉ុនគ្នា។



box-and-whisker plot/គំរូប្លង់ ប្រអប់-និង-ព្រួយ ជាការបង្ហាញទិន្នន័យដែលចែកលុតទិន្នន័យទៅជាបួនផ្នែក ដោយប្រើភាគបួនខាងក្រោមបំផុត, ភាគខាងក្រោម, ភាគកណ្តាល, ភាគខាងលើ និងភាគខាងលើបំផុត ។



capacity/លទ្ធភាពអាចផ្ទុក ជាចំណុះការវាស់ចំនួន ដែលប្រដាប់ដាក់អ្វីមួយអាចផ្ទុកដាក់បាន ។

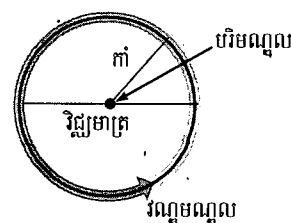
center of a circle/បរិមណ្ឌលរង្វង់មូល (សំណុំមូល) ជាចំណុចខាងក្នុងនៃរង្វង់មូល ដែលមានចំងាយដូចគ្នា ចេញពីចំណុចទាំងអស់នៅលើរង្វង់មូល ។

មើល រង្វង់មូល ។

center of rotation/បរិមណ្ឌលរង្វិល ជាចំណុចនៅម្តុំរាងមួយដែលបានវិលនៅពេលរាងនោះវិលជាច្រើនដុំ ។

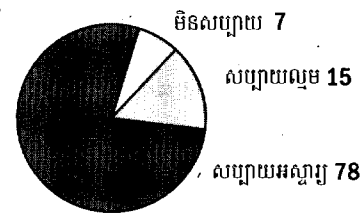
មើល រង្វិល ។

circle/រង្វង់មូល ជាទីប្រជុំនៃចំណុចទាំងអស់នៅក្នុងផ្ទៃរាបមួយ ដែលមានចំងាយដូចគ្នា គេហៅថា កាំ ហើយដែលចេញពីចំណុចកំណត់មួយគេហៅថា បរិមណ្ឌល (សំណុំមូល, បណ្តុល, ឬទឹកកណ្តាល) ។



circle graph/គំនូរតារាងរង្វង់មូល ជាគំនូរតារាងមួយតំណាងឲ្យទិន្នន័យ ធ្វើជាផ្នែកមួយនៃរង្វង់មូល ។ រង្វង់មូលទាំងស្រុងជាតំណាងឲ្យទិន្នន័យទាំងអស់ ។

មតិរបស់អ្នកជំរុំលើ ខ្ញុំស្ទើរ



circumference/រង្វង់មូល ជាចំងាយជុំវិញរង្វង់មូល ។

រើស រង្វង់មូល ។

clustering/ចង្កោម ជារបៀបម្យ៉ាងនៃការប្រមាណចំនួនរួម នៅពេលបានបូកលេខ ដែលមានដំនើរប្រហាក់ប្រហែលគ្នា ។

អ្នកអាចប្រមាណចំនួនរួម
 $72 + 69 + 65$ ដូច
 $3(70) = 210$ ។

coefficient/មេគុណ ជាផ្នែកលេខនៃអង្កន់មួយ ដែលមានរាប់ទាំងលេខមានលក្ខណៈអាចប្រែប្រួល ។

មេគុណនៃលេខ $7x$ គឺ 7 ។

combination/សមាមោគ ជាការរៀបរយវត្ថុជាច្រើន ដែលលំដាប់លំដោយនៃលេខមិនជាការសំខាន់ ។

វាមានសមាមោគ 6 នៃក្រុមរូប 2 បានរើសចេញពីក្រុមរូប 4 នៅក្នុងពាក្យ VASE:
 VA VS VE AS AE SE

common factor/កត្តាធម្មតា ជាលេខទាំងមូល ដែលគឺជាកត្តាមួយនៃពីរលេខ ឬលេខទាំងមូលជាច្រើន ដែលមិនមែនជាលេខសូន្យ ។

កត្តាធម្មតានៃលេខ 8 និង 12 គឺ 1, 2, និង 4 ។

common multiple/ពហុគុណធម្មតា ជាលេខទាំងមូល ដែលគឺជាពហុគុណនៃពីរលេខ ឬលេខទាំងមូលជាច្រើន ដែលមិនមែនជាលេខសូន្យ ។

ពហុគុណធម្មតានៃលេខ 6 និង 8 គឺ 24, 48, 72, 96,

commutative property of addition/ការប្រកួតប្រជែងមានលទ្ធផលដូចគ្នា នៅក្នុងចំនួនរួម អ្នកអាចប្រកួតប្រជែងលំដាប់ណាក៏បាន ។

$$4 + 7 = 7 + 4$$

$$a + b = b + a$$

commutative property of multiplication/ការគុណប្រកួតប្រជែងមានលទ្ធផលដូចគ្នា នៅក្នុងផលគុណ អ្នកអាចគុណកត្តានានាក្នុងលំដាប់ណាក៏បាន ។

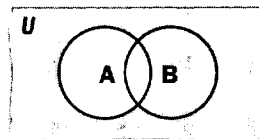
$$5(-8) = -8(5)$$

$$ab = ba$$

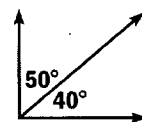
compatible numbers/លេខធម្មតា ជាលេខទាំងមូល ដែលធ្វើឲ្យការគិតលេខប៉ាន់ស្របស្រួលឡើង ។

ដើម្បីប្រមាណផលចែក
 $377.25 \div 21$, ត្រូវប្រើលេខដែលធម្មតា :
 $377.25 \div 21 \approx 380 \div 20 = 19$

complement/សំណុំបំពេញ សំណុំនៃធាតុទាំងអស់ ដែលនៅក្នុងសំណុំសកល U ដែលមិននៅក្នុងសំណុំ A សរសេរជា $\sim A$



complementary angles/មុមបង្រួប ជាមុមពីរដែលវាស់ទៅមានចំនួនរួម 90° ។



complementary events/ព្រឹត្តិការណ៍បង្រួប ជាព្រឹត្តិការណ៍គ្មានលទ្ធផលនៅក្នុងភាពធម្មតា ហើយដែលទាំងអស់សុទ្ធតែមានលទ្ធផលនៃការពិសោធន៍ ។

នៅពេលប្រមូលលេខគឺបង្រួប នោះព្រឹត្តិការណ៍ "ការបានលេខសេសមួយ" និង "ការបានលេខគត់មួយ" គឺជាព្រឹត្តិការណ៍បង្រួប ។

composite number/លេខសមាសភាគ ជាលេខទាំងមូលធំជាង 1 ដែលមានកត្តាប្រាកដខ្លួនរវាង និងប្រាកដ 1 ។

លេខ 6 គឺជាលេខសមាសភាគ ពីព្រោះកត្តា របស់វាគឺ 1, 2, 3, និង 6 ។

compound events/ព្រឹត្តិការណ៍សមាស ព្រឹត្តិការណ៍ពីរ ឬ ច្រើនដែលអាច កើតឡើងនៅពេលដំណាល គ្នា ឬ មួយបន្ទាប់ពីមួយទៀត។

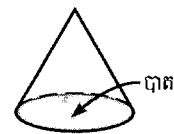
សូមមើល ព្រឹត្តិការណ៍ឯករាជ្យ និង ព្រឹត្តិការណ៍អាស្រ័យ។

compound interest/ការប្រាក់សមាស
ការប្រាក់ដែលសន្សំបានទាំងលើប្រាក់ដើម និង លើការប្រាក់ តាមរយៈការប្រាក់បន្តបន្ទាប់។

អ្នកធ្វើប្រាក់ \$250 នៅក្នុងគណនីមួយដែលសន្សំ បានការប្រាក់សមាស 4% ជាប្រចាំឆ្នាំ។ បន្ទាប់ពីរយៈពេល ៥ ឆ្នាំ សមតុល្យគណនី របស់អ្នកគឺ
 $y = 250(1 + 0.04)^5 \approx \304.16 ។

computation/ការគិតលេខ ដើម្បីធ្វើលេខរកចំនួន ។ ការគិតលេខក៏អាច មានលទ្ធផលនៃការធ្វើលេខផងដែរ ។

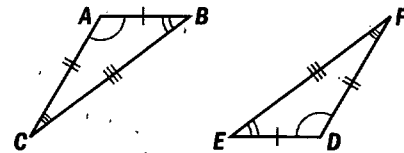
cone/កោណ ជាឯកតា (រាងកាយ) ដែលមានបាតរាងមូលមួយ និងមានកំពូលមួយ ដែលមិននៅក្នុងផ្ទៃរាងបង្អួចគ្នា ។



congruent angles/មុមស្រប ជាមុមដែលមានរង្វាស់ដូចគ្នា ។

មើល ត្រីកោណប៉ុនគ្នា ។

congruent polygons/ពហុកោណប៉ុនគ្នា ពហុកោណដូចគ្នាដែលមាន ទំហំប៉ុនគ្នា។ ចំពោះពហុកោណ ប៉ុនគ្នា មុំត្រូវគ្នាគឺ ប៉ុនគ្នា ហើយ ជ្រុងត្រូវគ្នា ក៏ប៉ុនគ្នាដែរ។ សញ្ញា \cong បញ្ជាក់ពីភាពប៉ុនគ្នា ហើយ អាចថា "ប៉ុនគ្នា"។



$\triangle ABC \cong \triangle DEF$

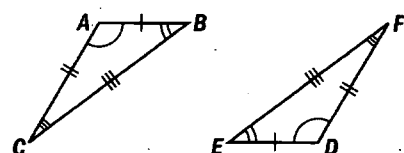
congruent segments/អង្កត់ប៉ុនគ្នា អង្កត់ដែល មានរង្វាស់ដូចគ្នា។

សូមមើល ពហុកោណប៉ុនគ្នា។

congruent sides/ជាយស្រប ជាជាយដែលមានប្រវែងដូចគ្នា ។

មើល ត្រីកោណប៉ុនគ្នា ។

congruent triangles/ត្រីកោណប៉ុនគ្នា ត្រីកោណដែលមានទំហំ និង រូបរាងដូចគ្នា។ មុំត្រូវគ្នាគឺ ប៉ុនគ្នា ហើយ ជ្រុងត្រូវគ្នាក៏ប៉ុនគ្នាដែរ ។



$\triangle ABC \cong \triangle DEF$

constant term/អង្គនិយម ជាអង្គនិយម (ថេរ) ដែលមាន លេខមួយ ប៉ុន្តែគ្មានលក្ខណៈអាចប្រែប្រួលបាន ។

នៅក្នុងកន្សោម $5y + 9$, នោះអង្គនិយមលេខ 9 គឺជាអង្គនិយមមួយថេរ ។

converse/ប្រក្រាស ជាសេចក្តីផ្ទៀងបើសិនជា-អញ្ចឹង ដែលមានសម្មតិកម្ម (ការសន្យា) និងការបញ្ចប់នៃសេចក្តីផ្ទៀងដើម ដែលបានធ្វើឲ្យប្រក្រាស ។

ដើម : បើសិនជាអ្នកសំអាតបន្ទប់របស់អ្នក នោះវានឹងបានស្អាត ។
ប្រក្រាស : បើសិនជាបន្ទប់របស់អ្នកស្អាត នោះអ្នកបានសំអាតវា ។

cross products/ផលខ្លែង នៅក្នុងសមាមាត្រ $\frac{a}{b} = \frac{c}{d}$ ដែល $b \neq 0$ ហើយ $d \neq 0$, ម៉្លោះហើយ ផលខ្លែងគ្នាគឺ ad និង bc ។

ផលខ្លែងនៃ
សមាមាត្រ $\frac{2}{3} = \frac{4}{6}$ គឺ $2 \cdot 6$ និង
 $3 \cdot 4$ ។

cross products property/ផលខ្លែងទ្រព្យ ជាផលខ្លែងគ្នានៃសមាមាត្រ មួយដែលមានភាពស្មើគ្នា ។

បើ $\frac{4}{9} = \frac{12}{x}$, ម៉្លោះហើយ $4x = 9 \cdot 12$ ។
បើ $\frac{a}{b} = \frac{c}{d}$ ដែល $b \neq 0$ ហើយ $d \neq 0$,
ម៉្លោះហើយ $ad = bc$ ។

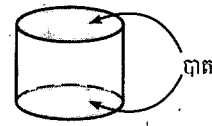
cube/គីប ជាព្រិស៊ីមបួនជ្រុងដ៏ធំមួយ (ឯហត្ថលសមានមុខណាតស្របគ្នា) ដោយមានមុខ 6 បួនជ្រុងស្របគ្នា ។

មើល រត្នុតាន់ ។

cubed/លេខគីប ជាលេខគីបមួយ គឺជាស្វ័យគុណទីបីនៃលេខ ។

លេខគីប 4 បញ្ជាក់ថា 4^3 , ឬ 64 ។

cylinder/ស៊ីឡាំង ជាបស់គាន់ប្លង់មួយ ដោយមានបាតមូលស្របគ្នាពីរ ដែលលាតបិទក្នុងផ្ទៃរាបស្របគ្នា ។



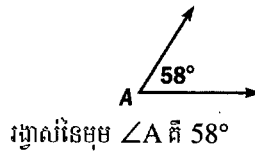
data/ទិន្នន័យ ជាព័ត៌មាន ជាហេតុការណ៍ ឬលេខទាំងឡាយ ដែលពណ៌នា អំពីការអ៊ី ឬរបស់អ្វីមួយ ។

ចំនួនទូរស័ព្ទដែលគេបានលក់ជារាល់ឆ្នាំ
នៅហាងលក់ទូរស័ព្ទ :
340, 350, 345, 347, 352, 360, 365

decimal/ទសភាគ ជាលេខមួយដែលបានសរសេរ ដោយប្រើរយៀបដំឡើង មូលដ្ឋាន-ដប់កន្លែង ។ កន្លែងដំឡើងមួយៗ គឺដប់គុណនឹងកន្លែងដំឡើង ទៅខាងស្តាំ ។

ទសភាគ 3.12 ជាតំណាងឱ្យ
3 មួយ បូក 1 ដប់ បូក 2 រយ,
ឬបីនិងដប់ពីររយ ។

degrees/អង្សា ជាខ្នាតរង្វាស់មុម ។ សញ្ញាសំគាល់សំរាប់អង្សាគឺ $^{\circ}$ ។ វាមាន 360° នៅក្នុងរង្វង់មូលមួយ ។



រង្វាស់នៃមុម $\angle A$ គឺ 58°

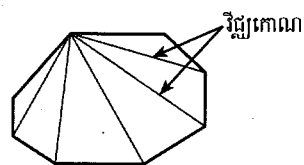
denominator/ភាគបែង ចំនួន b នៅក្នុងប្រភាគ $\frac{a}{b}$ ដែល $b \neq 0$ ។

ភាគបែងនៃ $\frac{7}{13}$ គឺ 13 ។

dependent events/ព្រឹត្តិការណ៍អាស្រ័យ ជាព្រឹត្តិការណ៍ពីរបែបដែលបាន កើតឡើងមានឥទ្ធិពលតែមួយ ហើយមួយទៀតទំនងនឹងកើតឡើងដែរ ។

ផង់មួយមានគ្រាប់ឃ្នីពណ៌ក្រហម 5 និងពណ៌ខៀវ 8 ។ អ្នកបានជ្រើសយកគ្រាប់ឃ្នីមួយគ្រាប់ ឥត យកមួយទៀតមកជំនួស ហើយអ្នកក៏ជ្រើសយក គ្រាប់ឃ្នីមួយទៀត ។ ព្រឹត្តិការណ៍គឺមានន័យថា “គ្រាប់ឃ្នីមួយគឺពណ៌ក្រហម” ហើយ “គ្រាប់ឃ្នី ទីពីរគឺជាពណ៌ក្រហម” ការនេះគឺជាព្រឹត្តិការណ៍ អាស្រ័យ ។

diagonal/វិជ្ជរោណ ជាភាគកំណាត់មួយ ក្រៅពីជ្រុងមួយ ដែលតភ្ជាប់កំពូល ពីរនៃពហុកោណ ។



diameter of a circle/វង្គ្រមាត្ររង្វង់មូល ជាចំងាយកាត់ទទឹងរង្វង់មូល ឆ្លងតាមបរិមណ្ឌល (ដំណុំមូល) ។

មើល រង្វង់មូល ។

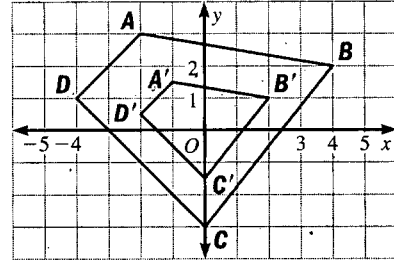
difference/ផលសង ជាលទ្ធផលនៅពេលចំនួនមួយ បានដកចេញពី មួយទៀត ។

ផលសងនៃលេខ 7 និង 3 គឺ $7 - 3$, ឬ 4 ។

digit/ខ្ទង់លេខ ជាខ្ទង់ណាមួយនៃលេខ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ឬ 9 ។

នៅក្នុងលេខទាំងមូល 127,891, នោះខ្ទង់លេខ 8 មានដុំឡៃមួយនៃ 800, ឬ 8×100 , ពីព្រោះ វានៅត្រង់កន្លែងខ្ទង់រយ ។

dilation/ការពង្រីក ជាការបំផ្លាស់ប្តូរមួយ ដែលលាតសន្ធឹង ឬបង្រួមរាងមួយ ។



មាត្រដ្ឋានកត្តាគឺ $\frac{1}{2}$ ។

dimension/ទំហំ ជាការលាតសន្ធឹងនៃរូបរាងមួយ ជាពិសេសបណ្តោយ (l), ទទឹង (w), ឬកំពស់ (h) ។

មើល ក្រឡាផ្ទៃ, បាត, កំពស់, និងចំណុះ នៃវត្ថុធាតុ ។

direct variation/បម្រែបម្រួលផ្ទាល់ ទំនាក់ទំនង នៃអថេរពីរ x និង y ប្រសិនបើមានចំនួនមិនសូន្យ k ដែល $y = kx$ ឬ $k = \frac{y}{x}$ ។

$$y = 5x$$

$$y = kx$$

discount/ចុះថ្លៃ ជាចំនួនបានដកចេញពីដុំឡៃគ្រប់គ្រងនៃវត្ថុអ្វីមួយ ដើម្បីឲ្យបាន ដុំឡៃត្រូវលក់ ។

នៅពេលដែលល្បែកជើងមួយគូមានដុំឡៃ \$40 ហើយគេបន្ថយដុំឡៃលក់ 25% នោះការចុះថ្លៃ គឺ 25% នៃ \$40, ឬ \$10 ។

disjoint events/ព្រឹត្តិការណ៍ឥតចូលរួម ជាព្រឹត្តិការណ៍ដែលគ្មានលទ្ធផល នៅក្នុងការជាធម្មតា ។

នៅពេលណាប្រមៀលលេខគឺបង្កើត ព្រឹត្តិការណ៍ “បានលេខសេសមួយ” និង “បានលេខ 4 មួយ” ការនោះគឺជាព្រឹត្តិការណ៍ឥតចូលរួម ។

distributive property/ទ្រព្យសម្រាប់ចែកបាន អ្នកអាចគុណលេខមួយ ហើយចំនួនរួមបានមកដោយសារការគុណលេខ ដោយផ្នែកនីមួយៗនៃចំនួនរួម ហើយបន្ទាប់មកបូកផលទាំងនេះ ។ ទ្រព្យដូចគ្នាក៏ប្រើជាមួយការដកលេខដែរ ។

$$a(b + c) = ab + ac$$

$$3(4 + 6) = 3(4) + 3(6)$$

$$a(b - c) = ab - ac$$

$$2(8 - 5) = 2(8) - 2(5)$$

dividend/តំណាងចែក ជាលេខមួយបានចែកដោយលេខមួយផ្សេងទៀត ។

ក្នុង $18 \div 6 = 3$, តំណាងចែកគឺ 18 ។

divisible/ដែលអាចចែកបាន ជាលេខមួយដែលអាចចែកបានដោយលេខ មួយផ្សេងទៀត បើសិនលេខនោះគឺជាកត្តានៃលេខដំបូង ។

ពីព្រោះ $3 \times 4 = 12$, ឆ្ពោះហើយលេខ 12 គឺអាចចែកបានដោយលេខ 3 និងលេខ 4 ។

division property of equality/ការចែកទ្រព្យសមភាព (ភាពប៉ិនគ្នា ឬស្មើគ្នា) ជាការចែកខាងនិមួយៗនៃសមីការ ដោយលេខដូចគ្នាដែលមិនមែនជា លេខសូន្យ បង្កើតឲ្យមានសមីការស្មើគ្នា (សមីការសមភាព) ។

បើ $6x = 54$, ដូច្នោះ $\frac{6x}{6} = \frac{54}{6}$, ដូច្នោះ $x = 9$ ។

បើ $ax = b$ និង $a \neq 0$, ដូច្នោះ $\frac{ax}{a} = \frac{b}{a}$ ។

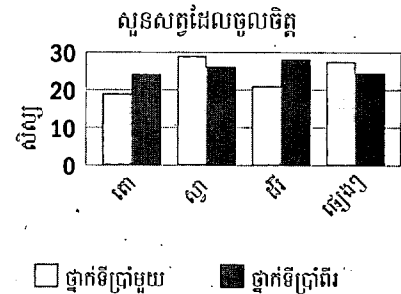
divisor/មេចែក ជាលេខដែលត្រូវបានចែកដោយលេខមួយផ្សេងទៀត ។

បើ $18 \div 6 = 3$, មេចែកគឺ 6 ។

domain of a function/វិស័យនៃមុខងារ ជាចំនួនដ៏ឡែទាំងអស់ដែលអាចដាក់បញ្ចូលបាន សំរាប់មុខងារ ។

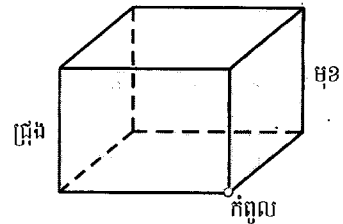
មើល មុខងារ ។

double bar graph/ទិន្នន័យពីរដង ជាទិន្នន័យពីរដងដែលបង្ហាញលក្ខណៈទិន្នន័យពីរ នៅលើតំនូរតាងដូចគ្នា ។

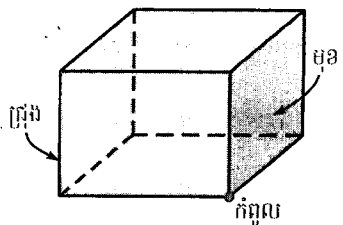


E

edge of a polyhedron/គែមនៃពហុកោណ អង្កត់មួយដែលមុខពីររបស់ពហុកោណជុបគ្នា ។



edge of a solid/ជ្រុងវត្ថុធាតុដាច់ ជាកំណាត់បន្ទាត់ ជាទីដែលមុខទាំងពីរនៃវត្ថុធាតុដាច់ជុបគ្នា ។



elapsed time/វេលាកន្លង ជាចំនួនរយៈពេល រវាងពេលនៃការចាប់ផ្តើម និងនៅចុងបញ្ចប់ពេល ។

វេលាកន្លង ចេញពីម៉ោង 7:15 ព្រឹក ទៅម៉ោង 12 ថ្ងៃត្រង់ គឺ 4 ម៉ោង និង 45 នាទី ។

element/ធាតុ វត្ថុនៅក្នុងសំណុំមួយ ។

5 គឺជាធាតុនៃសំណុំចំនួនគត់ធម្មជាតិ $W = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, \dots\}$ ។

empty set/សំណុំទទេ សំណុំដែលគ្មានធាតុ សរសេរជា \emptyset ។

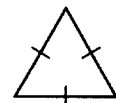
សំណុំចំនួនគត់ធម្មជាតិអវិជ្ជមាន $= \emptyset$ ។

endpoint/ចុងចំណុច មើល កំណាត់ និង អន្តរាគមន៍ ។

equation/សមីការ ជាឃ្លានៃគណិតសាស្ត្រ បានកើតឡើងដោយការដាក់សញ្ញាស្មើ (=) នៅចន្លោះកន្សោមពីរ ។

$3 \cdot 6 = 18$ និង $x + 7 = 12$ គឺជាសមីការ ។

equilateral triangle/ត្រីកោណសម័ង្ស (មានជ្រុងប៉ុន្មាន ឬស្មើគ្នា) ជាត្រីកោណដែលមានជ្រុងបី មានប្រវែងដូចគ្នា ។

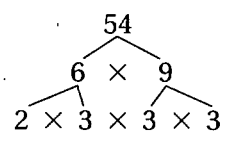


equivalent equations/សមីការសមភាព (ភាពប៉ុន្មាន ឬស្មើគ្នា) ជាសមីការដែលមានដំណោះស្រាយ (វិធីធ្វើ) ដូចគ្នា ។

$2x - 6 = 0$ និង $2x = 6$ គឺជាសមីការសមភាព ពីព្រោះដំណោះស្រាយនៃសមីការទាំងពីរ គឺ 3 ។

CAMBODIAN

equivalent expressions/កន្សោមសមមានភាព (ភាពប៉ិនគ្នា ឬស្មើគ្នា) ជាកន្សោមដែលមានដំឡើងដូចគ្នា នៅពេលបានសំរួលឱ្យស្រួល ។	$4(3 + 5)$ និង $4(3) + 4(5)$ គឺជាកន្សោមសមមានភាព ពីព្រោះ $4(3 + 5) = 4(8) = 32$ និង $4(3) + 4(5) = 12 + 20 = 32$ ។
equivalent fractions/ប្រភាគសមមានភាព ជាប្រភាគទាំងពួងដែលតំណាងឱ្យលេខដូចគ្នា ។	$\frac{5}{15}$ និង $\frac{20}{60}$ គឺជាប្រភាគដែលស្មើគ្នាដែលទាំងពីរតំណាងឱ្យ $\frac{1}{3}$ ។
equivalent inequalities/សមមានភាព អយក្ខណៈ ជាភាពមិនស្មើគ្នាដែលមានដំណោះស្រាយ (វិធីធ្វើ) ដូចគ្នា ។	$3x \leq 12$ និង $x \leq 4$ គឺជាការស្មើគ្នាមិនស្មើភាពពីព្រោះដំណោះស្រាយនៃលេខទាំងអស់ដែលមិនស្មើភាព គឺតិចជាង ឬស្មើ 4 ។
equivalent ratios/អនុបាតសមមានភាព ជាអនុបាតទាំងពួង ដែលមានដំឡើងដូចគ្នា ។	$\frac{5}{12}$ និង $\frac{25}{20}$ គឺជាអនុបាតដែលស្មើគ្នាពីព្រោះ $\frac{15}{12} = 1.25$ និង $\frac{25}{20} = 1.25$ ។
equivalent variable expressions/កន្សោមសមមានភាពលក្ខណៈអាចប្រែប្រួល ជាកន្សោមមានភាពស្មើគ្នា សំរាប់រាល់ដំឡើងនិមួយៗដែលវាមានលក្ខណៈអាចប្រែប្រួល ។	$5(x - 3)$ និង $5x - 15$ គឺជាកន្សោមសមមានភាពលក្ខណៈអាចប្រែប្រួល ។
estimate/ប្រមាណ ដើម្បីប៉ាន់ស្មានរកដំណោះស្រាយមួយ ចំពោះបញ្ហា ។	អ្នកអាចប្រមាណ $88 + 51$ ដូច $90 + 50$, ឬ 140 ។
evaluate/វាយដំឡើង ដើម្បីរកដំឡើងនៃកន្សោមមួយ ដែលមានវិធីធ្វើមួយ ឬជាច្រើន ។	$4(3) + 6 \div 2 = 15$
evaluating a variable expression/ការប្រមាណកន្សោមប្រែប្រួល ជាការជំនួសដំឡើងមួយ សំរាប់ការប្រែប្រួលនិមួយៗក្នុងកន្សោម ហើយធ្វើឱ្យលទ្ធផលកន្សោមលេខងាយស្រួល ។	ការវាយដំឡើង $2x + 3y$ នៅពេល $x = 1$ និង $y = 4$ ផ្តល់ឱ្យ $2(1) + 3(4) = 2 + 12 = 14$ ។
event/ព្រឹត្តិការណ៍ ជាការប្រមែប្រមូលលទ្ធផលនៃការពិសោធន៍មួយ ។	ព្រឹត្តិការណ៍នៃ “ការទទួលលេខសេសមួយ” នៅលើលេខគីប គឺចេញជាលទ្ធផលនៃលេខ 1, 3, និង 5 ។
experimental probability/ករណីភាពការពិសោធន៍ ជាភាពប្រហាក់ប្រហែលមួយ បានសំអាងលើការសាកជាច្រើនដង នៃការពិសោធន៍មួយ ។ ករណីភាពការពិសោធន៍ គឺមានរបៀបធ្វើដោយ ; $P(\text{ព្រឹត្តិការណ៍}) = \frac{\text{ចំនួននៃភាពជោគជ័យ}}{\text{ចំនួននៃការសាក}}$	នៅក្នុងកំឡុងពេលមួយខែ ឡានសាលារបស់អ្នកបានមកទាន់ពេលចំនួន 17 ដង ក្នុងបណ្តាថ្ងៃរៀន 22 ។ ការពិសោធន៍ភាពប្រហាក់ប្រហែល ដែលឡានសាលាមកទាន់ពេលគឺ : $P(\text{ឡានមកទាន់ពេល}) = \frac{17}{22} \approx 0.773$
exponent/និទស្សន្ត ជានិទស្សន្តស្វ័យគុណមួយ គឺជាចំនួននៃការគុណកត្តាជាច្រើនដង ។	និទស្សន្តនៃស្វ័យគុណ 2^3 គឺ 3 ។
expression/កន្សោម មើល កន្សោមលេខ ។	

<p>face of a polyhedron/មុខនៃពហុគ័ល ពហុកោណមួយដែលជាមុខខាងរបស់ពហុគ័ល។</p>	<p>សូមមើល គែមនៃពហុគ័ល។</p>																		
<p>face of a solid/មុខវត្ថុធាតុ ជាពហុកោណមួយ ដែលជាជានៃរាងវត្ថុធាតុ ។</p>	<p>មើល ជ្រុងវត្ថុធាតុ ។</p>																		
<p>factor/កត្តា នៅពេលណាលេខទាំងមូលត្រូវបានលេខសូន្យ ត្រូវបានគុណរួមគ្នា នោះលេខនីមួយៗគឺជាកត្តានៃលេខនោះ ។</p>	<p>ពីព្រោះ $2 \times 3 \times 7 = 42$, 2, 3, និង 7 គឺជាកត្តានៃ 42 ។</p>																		
<p>factor tree/ដើមកង្កែប ជាដើមកង្កែប (គំនូរតារាងដែលពន្យល់) ដែលអាចប្រើបាន ដើម្បីសរសេរលេខបឋមកង្កែបនីមួយៗ (ការដាក់កត្តាសំខាន់) នៃចំនួនមួយ ។</p>	 <pre> 54 / \ 6 9 / \ / \ 2 3 3 3 </pre>																		
<p>factorial/នៃកត្តា ជាកន្សោម $n!$ មានថា “នៃកត្តា n factorial” ហើយជាផលគុណនៃលេខទាំងអស់នៃលេខទាំងមូល ពី 1 ទៅដល់ n ។</p>	<p>$4! = 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 = 24$</p>																		
<p>favorable outcomes/លទ្ធផលល្អ ជាលទ្ធផលដែលឆ្លើយត្រូវចំពោះព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់មួយ ។</p>	<p>នៅពេលប្រឡើងលេខគឺបីមួយ លទ្ធផលល្អសំរាប់ព្រឹត្តិការណ៍ “ការបានលេខមួយធំជាង 4” គឺ 5 និង 6 ។</p>																		
<p>formula/រូបមន្ត ជាសមីការមួយដែលរៀបរាប់បរិមាណ (ចំនួន) ពីរ ឬជាច្រើន ដូចជាបរិមាត្រ (បរិវេណ) បណ្តោយ និងទទឹង ។</p>	<p>$P = 2l + 2w$</p>																		
<p>fraction/ប្រភាគ ជាលេខនៃទំរង់ $\frac{a}{b}$ ដែល $b \neq 0$ ។</p>	<p>$\frac{5}{7}$ និង $\frac{18}{10}$ គឺជាប្រភាគ ។</p>																		
<p>frequency/ភាពញឹកញាប់ ជាចំនួនដំឡើងចំនួន ដែលនៅក្នុងចន្លោះនៃតារាងភាពញឹកញាប់ ឬនៅក្នុងតំណាងត្រួតពិនិត្យភាពញឹកញាប់ (histogram) ។</p>	<p>មើលតារាងភាពញឹកញាប់ និងតំណាងត្រួតពិនិត្យ</p>																		
<p>frequency table/តារាងភាពញឹកញាប់ ជាតារាងបានប្រើ ដើម្បីរាប់ថា តើដំឡើងចំនួនបានកើតឡើងដង នៅក្នុងចំនួនមួយផ្ទាល់ ឬដើម្បីរៀបរាប់ដំឡើងចំនួនមួយ ជាក្រុមៗ ឲ្យទៅជាចន្លោះពេល ។</p>	<table border="1" data-bbox="990 1207 1388 1459"> <thead> <tr> <th>ចន្លោះ:</th> <th>បូកសារុប</th> <th>ភាពញឹកញាប់</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0-9</td> <td>II</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>10-19</td> <td>IIII</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>20-29</td> <td>IIII</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>30-39</td> <td>III</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>40-49</td> <td>IIII</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	ចន្លោះ:	បូកសារុប	ភាពញឹកញាប់	0-9	II	2	10-19	IIII	4	20-29	IIII	5	30-39	III	3	40-49	IIII	4
ចន្លោះ:	បូកសារុប	ភាពញឹកញាប់																	
0-9	II	2																	
10-19	IIII	4																	
20-29	IIII	5																	
30-39	III	3																	
40-49	IIII	4																	
<p>front-end estimation/ការប្រមាណនៅខាង-មុខ ជារបៀបនៃការប្រមាណចំនួនរួមមួយ តាមរយៈការបូកខ្ទង់ខាងមុខ និងដោយការប្រើខ្ទង់នៅសល់ ដើម្បីកែសម្រួលចំនួនរួម ។</p>	<p>ដើម្បីប្រមាណ $3.81 + 1.32 + 5.74$, ជាដំបូងត្រូវបូកខ្ទង់ខាងមុខ : $3 + 1 + 5 = 9$ បន្ទាប់មកប្រមាណចំនួនរួមនៃខ្ទង់ដែលនៅសល់ : $0.81 + (0.32 + 0.74) \approx 1 + 1 = 2$. ចំនួនរួមគឺប្រហែលជា $9 + 2 = 11$ ។</p>																		

function/មុខងារ ជាគូនៃលេខនីមួយៗ ដែលគេបានឲ្យនៅក្នុងឈុតលេខមួយ ដោយមានលេខដូចគ្នាប្រើមួយ នៅក្នុងគូលេខផ្សេងទៀត ។ ការនេះចាប់ផ្តើម ជាមួយចំនួនហៅថា ការចូល (input) រីឯមុខងារជាប់ទាក់ទងដែលមានលេខមួយ ដូចប្រើប្រាស់ហៅថា ការចេញ (output) ។

ការចូល x	1	2	3	4
ការចេញ y	2	4	6	8

តារាង ការចូល-ការចេញនៅខាងលើ គឺជាតំណាង ឲ្យមុខងារមួយ ។

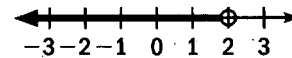
function notation/កំណត់មុខងារ ជាសមីការមួយដែលប្រើអក្សរ $f(x)$ ដើម្បីតំណាងឲ្យការចេញនៃមុខងារ f សំរាប់ការចូលនៃមុខងារ x ។

$f(x) = 5x + 13$ គឺបានសរសេរដោយប្រើ កំណត់មុខងារ ។

G

graph of an inequality/គំនូរតាងអយុត្តភាព (ភាពមិនប៉ិនគ្នា ឬមិនស្មើគ្នា) នៅលើលេខបន្ទាត់មួយ នោះមានចំណុចខ្លះដែលតំណាងឲ្យដំណោះស្រាយ (វិធីធ្វើ) នៃភាពមិនស្មើគ្នា (អយុត្តភាព) ។ (មើល ផ្ទៃរាប-ពាក់កណ្តាល) ។

គំនូរតាងអយុត្តភាព $x < 2$ គឺមានបង្ហាញនៅ ខាងក្រោម ។ ស្នាមចំហនៅលេខ 2 បង្ហាញ ថាលេខ 2 គឺមិនមែនជាផ្នែកនៃដំណោះស្រាយ របស់អយុត្តភាព ។



greatest common factor (GCF)/កត្តាធម្មតាធំជាងគេ ជាកត្តាធម្មតា ធំជាងគេបង្អស់ នៃលេខទាំងមូលពីរ ឬជាច្រើន ដែលមិនមែនជាលេខសូន្យ ។

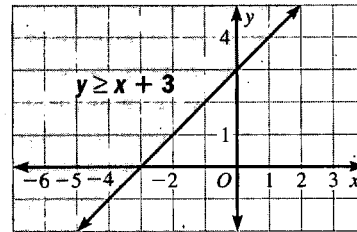
កត្តាធម្មតាធំជាងគេនៃលេខ 64 និង 120 គឺជាកត្តាធម្មតាធំជាងគេនៃលេខ 1, 2, 4, និង 8, ដែលគឺជាលេខ 8 ។

grouping symbols/ការផ្តួសផ្តាស់គោលជាគ្រុម សញ្ញាសំគាល់ទាំងឡាយ ដូចជារងក្រចក រងសង្កៀប ឬគំនូសធុតប្រភេទ ដែលជាគ្រុមផ្នែកនៃកន្សោមមួយ ។

រងក្រចក $12 \div (4 - 1)$ គឺជាការផ្តួសផ្តាស់គោល ដែលបញ្ជាក់ថា ការដក លេខត្រូវធ្វើមុនគេ ។

H

half-plane/ផ្ទៃរាប-ពាក់កណ្តាល ជាខ្សែបន្ទាត់គំនូរតាងអយុត្តភាព នៅក្នុង លក្ខណៈអាចប្រែប្រួលពីរ ។



height of a parallelogram/កំពស់ចតុរស្សញ្ជាយស្រប ជាចំងាយនៃបន្ទាត់ កាត់កែង រវាងជ័រដែលប្រវែងរបស់វាគឺជាបាត ហើយនៅផ្ទុយម្ខាងទៀត ។

មើល បាតចតុរស្សញ្ជាយស្រប ។

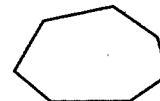
height of a trapezoid/កំពស់ចតុរស្សញ្ជាយកែក ជាចំងាយនៃបន្ទាត់ កាត់កែង រវាងបាតនៃចតុរស្សញ្ជាយកែក ។

មើល បាតចតុរស្សញ្ជាយកែក ។

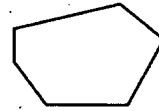
height of a triangle/កំពស់ត្រីកោណ ជាចំងាយនៃបន្ទាត់កាត់កែងរវាងជ័រ ដែលប្រវែងរបស់វាគឺជាបាត ហើយនិងជាកំពូលផ្ទុយនៃម្ខាងនោះ ។

មើល បាតចតុកោណ ។

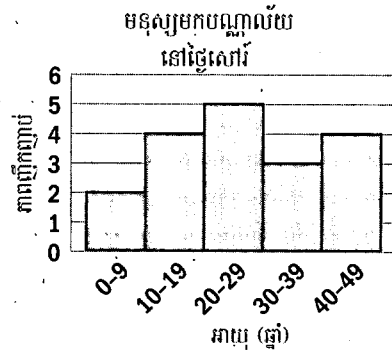
heptagon/សប្តកោណ ជាពហុកោណមួយដែលមានជ័រប្រាំពីរ ។



hexagon/ឆកោណ ជាពហុកោណមួយដែលមានជ័រ្រាំមួយ ។



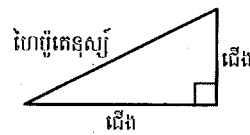
histogram/តំណាងការចែកចាយភាពញឹកញាប់ ជាគំនូរតារាងដែលបង្ហាញទិន្នន័យចេញពីតារាងភាពញឹកញាប់ ។ តំណាងការចែកចាយភាពញឹកញាប់ មានគំនូសឆ្នុតមួយ នៅក្នុងចន្លោះតារាងនីមួយៗដែលមានទិន្នន័យ ។ ប្រវែងនៃគំនូសឆ្នុត បញ្ជាក់ពីភាពញឹកញាប់សំរាប់ចន្លោះពេល ។



horizontal axis/អ័ក្សផ្តេក បន្ទាត់ចំនួនផ្តេកនៃ ក្រាបមួយ។

សូមមើល ប្លង់កូអរដោនេ។

hypotenuse/ហែប៉ូតេនុស្យ ជាជ័រនៃត្រីកោណកែង ដែលបិទនៅផ្ទុយពីមុមកែង ។



identity property of addition/ការបូកភិនភាគទ្រព្យ ជាទំនួនរួមនៃលេខ និងភិនភាគនៃការបូក, 0, គឺជាលេខ ។

$$8 + 0 = 8$$

$$a + 0 = a$$

identity property of multiplication/ការគុណភិនភាគទ្រព្យ ជាផលនៃលេខមួយ និងភិនភាគនៃការគុណ, 1, គឺជាលេខ ។

$$4 \cdot 1 = 4$$

$$a \cdot 1 = a$$

image/បដិមា (រូបតំណាង) ជារាងឌីបានកើតឡើងដោយសារការបំផ្លាស់ប្តូរបំប្រែ ។

មើល ការផ្សេងៗ, រង្វិល, និង ការប្រែប្រួល ។

improper fraction/ប្រភាគមិនត្រឹមត្រូវ ជាប្រភាគមួយដែលភាគយកធំជាងឬស្មើទៅនឹងភាគបែង ។

$\frac{21}{8}$ និង $\frac{6}{6}$ គឺជាប្រភាគមិនត្រឹមត្រូវ ។

independent events/ព្រឹត្តិការណ៍ដាច់ខ្សែក ជាព្រឹត្តិការណ៍ពីរដែលមានកើតឡើង ហើយមួយមិនប៉ះពាក់ដល់មួយ ប៉ុន្តែវាទំនងជាធ្វើឲ្យមួយទៀតនឹងកើតឡើង ។

អ្នកអាចបោះកាក់ និងប្រៀបលេខគឺបមួយបាន ។ ព្រឹត្តិការណ៍ “ការបានលេខ 6” គឺជាព្រឹត្តិការណ៍ដាច់ខ្សែក ។

inequality/អយុត្តរភាព (ភាពមិនប៉ុន ឬមិនស្មើគ្នា) គឺជាប្រាមាណគណិតសាស្ត្រ បានកើតឡើងដោយការដាក់សញ្ញាសំគាល់ភាពមិនស្មើ នៅចន្លោះកន្សោមពីរ ។

$3 < 5$ និង $x + 2 \geq -4$ គឺជាអយុត្តរភាព ។

input/ការចូល ជាលេខមួយដែលធ្វើឲ្យមុខងារមួយប្រើការបាន ។ ដំឡើងការចូលគឺនៅក្នុងវិស័យនៃមុខងារ ។

មើល មុខងារ ។

input-output table/តារាងការចូល-ការចេញ ជាតារាងមួយបានប្រើដើម្បីតំណាងឲ្យមុខងារមួយ ដោយរាយនូវការចេញ (output) សំរាប់ការចូល (inputs) នីមួយៗជាច្រើន ។

មើល មុខងារ ។

integers/លេខទាំងស្រុង ជាលេខ $\dots, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, \dots$ ដោយមានលេខអវិជ្ជមាន, លេខសូន្យ, និងមានលេខវិជ្ជមាន ។

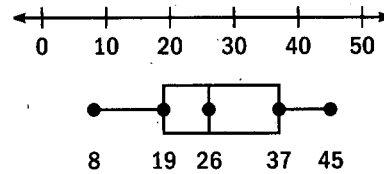
-8 និង 14 គឺជាលេខទាំងស្រុង ។
 $-8\frac{1}{3}$ និង 14.5 មិនមែនជាលេខទាំងស្រុងទេ។



Interest/ការប្រាក់ ជាចំនួនបានមក ឬបានបង់ឲ្យ សំរាប់ការប្រើប្រាស់ប្រាក់ ។

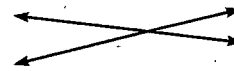
ទើប ការប្រាក់យ៉ាងសាមញ្ញ ។

interquartile range/វិសាលភាពអាំងតែ កាក់ទីល ផលដករវាង កាក់ទីលខាងលើ និង កាក់ទីលខាង ក្រោមនៅក្នុងផ្នត់ប្រអប់ និង តែម្យ ។

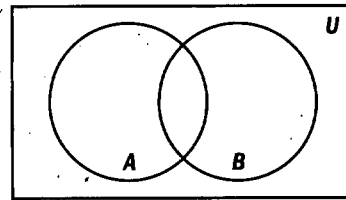


វិសាលភាពអាំងតែកាក់ទីលគឺ $37 - 19$ ឬ 18 ។

intersecting lines/បន្ទាត់ប្រសព្វ ជាបន្ទាត់ពីរដែលជួបគ្នានៅចំណុចមួយ ។



intersection of a set/ប្រសព្វនៃសំណុំមួយ សំណុំនៃគ្រប់ធាតុ ទាំងអស់នៅក្នុងសំណុំទាំងពីរ A និង B សរសេរជា $A \cap B$ ។



inverse operations/ការធ្វើលេខប្រច្រាស ជាការធ្វើលេខដែល “ស្រាយ” គ្នាទៅវិញទៅមក ។

ការបូក និងការដក គឺជាវិធីធ្វើលេខប្រច្រាសគ្នា ។
ការគុណ និងការចែក ក៏ជាវិធីធ្វើលេខប្រច្រាស គ្នាដែរ ។

inverse property of addition/ការបូកទ្រព្យប្រច្រាស ជាចំនួនរួម នៃចំនួនមួយ និងផលបូកប្រច្រាសរបស់វា ឬក៏ជាផ្ទុយគឺ 0 ។

$$5 + (-5) = 0$$

$$a + (-a) = 0$$

inverse property of multiplication/ការគុណទ្រព្យប្រច្រាស ជាផលនៃលេខមួយដែលមិនមែនជាលេខសូន្យ និងលេខគុណប្រច្រាសរបស់វា ឬប្រច្រាសគ្នាគឺ 1 ។

$$\frac{3}{4} \cdot \frac{4}{3} = 1$$

$$\frac{a}{b} \cdot \frac{b}{a} = 1 \quad (a, b \neq 0)$$

inverse variation/បម្រែបម្រួលប្រាស់ ទំនាក់ទំនងនៃអថេរពីរ x និង y ប្រសិនបើមានចំនួន មិនសូន្យ k ដែល $xy = k$ ឬ $y = \frac{k}{x}$ ។

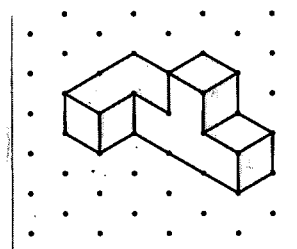
$$\frac{x}{y} = k \text{ ឬ } y = \frac{k}{x}$$

$$\frac{x}{y} = 8 \text{ ឬ } y = \frac{8}{x}$$

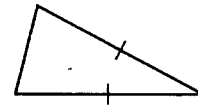
irrational number/លេខអសនិទានិយ (លេខមិនសមស្រប) ជាលេខពិតមួយ ដែលមិនអាចសរសេរជាផលចែកនៃលេខទាំងស្រុងពីរបាន ។ ទសភាគដែលបង្កើតជា លេខអសនិទានិយ) ក៏មិនកំចាត់ឬធ្វើអង្កេតបានដែរ ។

$\sqrt{2}$ និង $0.313113111\dots$ គឺជាលេខ មិនសមហេតុផល ។

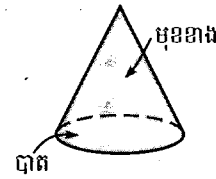
isometric drawing/គំនូសអ៊ីសូមេទ្រី គំនូស វិមាត្រពីរនៃរូបវិមាត្របី ដែលអាចបង្កើតឡើងដោយប្រើប្រាស់ ក្រឡាត្រីកោណ និង សំណុំនៃអ័ក្សប ដែលកាត់គ្នាបង្កើតបាន មុំ 120° ។



isosceles triangle/ទ្រុឌមុខត្រីកោណ ជាត្រីកោណមួយ ដែលយ៉ាងហោចណាស់មានជ័រពីរ មានប្រវែងដូចគ្នា ។



lateral surface area/ក្រឡាផ្ទៃមុខខាង ក្រឡាផ្ទៃមុខនៃរូបមួយ ដែលមិនរាប់បញ្ចូលក្រឡាផ្ទៃនៃបាត របស់វា។



leading digit/ខ្ទង់ខាងដើម ជាខ្ទង់លេខដំបូងគេដែលមិនមែនជាលេខសូន្យ ។

ខ្ទង់ខាងដើមនៃលេខ 725 គឺលេខ 7 ។
ខ្ទង់ខាងដើមនៃលេខ 0.002638 គឺ 2 ។

leaf/ស្លឹក ជាខ្ទង់ខាងចុង នៅខាងស្តាំនៃចំនួនមួយ ដែលបង្ហាញនៅក្នុង គំនូរប្លង់ ទង់-និង-ស្លឹក ។

មើល គំនូរប្លង់ ទង់-និង-ស្លឹក ។

least common denominator (LCD)/ភាគបែងធម្មតាតិចបំផុត ជាភាគបែងនៃពហុគុណធម្មតាតិចបំផុត នៃពីរប្រភេទ ឬជាច្រើនប្រភេទ ។

ភាគបែងធម្មតាតិចបំផុតនៃ $\frac{5}{6}$ និង $\frac{7}{9}$ គឺជាភាគបែងពហុគុណធម្មតាតិចបំផុត នៃ 6 និង 9, ឬ 18 ។

least common multiple (LCM)/ពហុគុណធម្មតាតិចបំផុត ជាពហុគុណតូចបង្អស់ នៃលេខទាំងមូលពីរបីឬជាច្រើន ដែលមិនមែនជាសូន្យ ។

ពហុគុណធម្មតាតិចបំផុតនៃ 9 និង 12 គឺជាពហុគុណតូចជាងគេនៃ 36, 72, 108, . . . , ឬ 36 ។

legs of a right triangle/ជើងត្រីកោណកែង ជាជ័រពីរនៃត្រីកោណមួយ ដែលបង្កើតជាមុំកែង ។

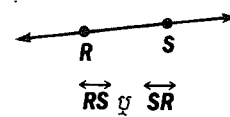
មើល ហែប៉ូតេនុស្យ ។

length/បណ្តោយ (ប្រវែង) មើល ទំហំ ។

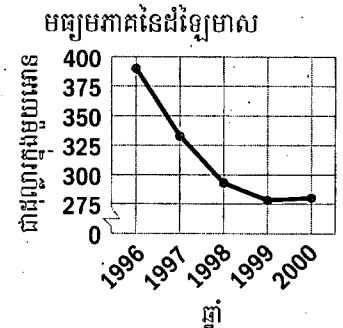
like terms/សមាសអង្គន័យ ជាអង្គន័យទាំងឡាយដែលមានផ្នែកនៃលក្ខណៈ អាចប្រែប្រួលដូចគ្នា ។ (អង្គន័យពីរបីឬច្រើនដែលមិនប្រែប្រួល បានចាត់ទុកថាជា សមាសអង្គន័យ) ។

នៅក្នុងកន្សោម $x + 4 - 2x + 1$, x និង $-2x$ គឺជាសមាសអង្គន័យ ហើយ 4 និង 1 គឺជា សមាសអង្គន័យ ។

line/បន្ទាត់ ជាឈុតចំណុចមួយដែលលាតដោយគ្មានចុង ក្នុងទិសដៅផ្ទុយគ្នាពីរ ។



line graph/បន្ទាត់គំនូរតារាង ជាប្រភេទនៃគំនូរតារាងមួយ ដែលចុងរបស់វាគឺជាការ ឲ្យគូចំនួនន័យ បានតភ្ជាប់ដោយកំណត់បន្ទាត់ ។



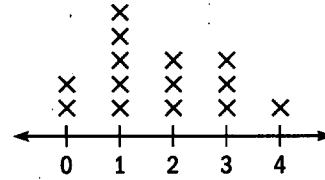
line of reflection/បន្ទាត់ចាំងស្រមោល ជាបន្ទាត់នៅខាងលើ ដែលរាងមួយ ត្រូវបានវិលត្រឡប់ នៅពេលរាងនោះទទួលការចាំងស្រមោល ។

មើល ការចាំងស្រមោល ។

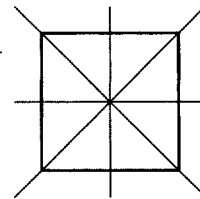
line of symmetry/បន្ទាត់សមប្បមាណ (ស៊ីមេទ្រី) ជាបន្ទាត់មួយដែល ចែករាងមួយឲ្យទៅជាពីរផ្នែក ដែលបញ្ចាំងស្រមោលគ្នាទៅវិញទៅមក ។

មើល បន្ទាត់សមប្បមាណ ។

line plot/បន្ទាត់គំនូរបង ជាបន្ទាត់លេខឌីជីថាល់ក្រោម (គំនូរតារាងដែលពន្យល់) ដែលប្រើគំនូសដើងក្រែក X ដើម្បីបង្ហាញពីភាពញឹកញាប់នៃវត្ថុ ឬសណ្ឋាននានា ដែលបានបូកសរុប ។



line symmetry/បន្ទាត់សមប្បមាណ ជារាងមួយដែលមានបន្ទាត់សមប្បមាណ (ភាពសមគ្នា) បើសិនជាវាអាចចែកបានដោយបន្ទាត់មួយ ដែលហៅថា បន្ទាត់នៃ សមប្បមាណឲ្យទៅជាពីរផ្នែក ដែលបញ្ចាំងស្រមោលគ្នាទៅវិញទៅមក ។

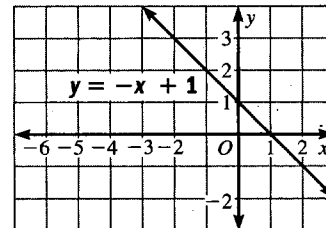


រាងបួនជ្រុងស្មើមួយ មានបន្ទាត់សមប្បមាណ 4 ។

linear equation/សមីការលីនេអ៊ែរ សមីការដែល អថេរនានាមាននៅក្នុង តម្រូវការ ហើយ អថេរនីមួយៗមាន ស្វ័យគុណទីមួយប៉ុណ្ណោះ។

$7y = 14x + 21$ គឺជាសមីការលីនេអ៊ែរ ។

linear function/ចំបូរមុខងារ ជាមុខងារមួយដែលគំនូរតារាងគឺជាបន្ទាត់មួយ ឬជាផ្នែកនៃបន្ទាត់មួយ ។



linear inequality/ចំបូរអយុត្តភាព ជាភាពមិនស្មើគ្នាមួយ ដែលលក្ខណៈអាច ប្រែប្រួលបង្ហាញឲ្យឃើញក្នុងអង្គនិយមដោយខ្សែក ហើយលក្ខណៈអាចប្រែប្រួល និមួយៗកើតឡើង ចំពោះតែស្វ័យគុណដំបូងប៉ុណ្ណោះ ។

$y \leq 2x + 5$ គឺជាជួរនៃបន្ទាត់មួយនៃភាពមិនស្មើ ។

lower extreme/ខាងក្រោមបំផុត ជាដំបូងតិចបំផុត នៅក្នុងឈុតទិន្នន័យ ។

មើល គំនូរបង ប្រអប់-និង-ព្រួយ ។

lower quartile/ចតុកោណខាងក្រោម ជាចំណុចកណ្តាលនៃកំណាត់ ខាងក្រោម របស់ឈុតទិន្នន័យមួយ ។

មើល គំនូរបង ប្រអប់-និង-ព្រួយ ។



markup/ដំឡើងថ្លៃ ជាការឡើងថ្លៃលក់ដុំ នៃវត្ថុនីមួយៗ ។

ដំឡើងលក់ដុំនៃនំប៉័ងមួយកញ្ចប់គឺថ្លៃ \$1 ក៏ប៉ុន្តែ ហាងសំរេចលក់ថ្លៃ \$1.59 ។ ការដំឡើងថ្លៃគឺ \$.59 (សេន) ។

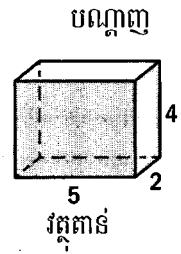
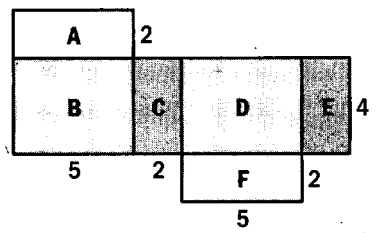
mean/ដំឡើងចែក ជាចំនួនមួយនៃដំឡើងមាននៅក្នុងលុតទិន្នន័យ បានចែកដោយចំនួនដំឡើងរៀងរៀង ។	ដំឡើងចែកនៃលុតទិន្នន័យ $85, 59, 97, 71$ គឺ $\frac{85 + 59 + 97 + 71}{4} = \frac{312}{4} = 78$ ។
measure/វាស់ ដើម្បីរក ទំហំ, បរិមាណ, លទ្ធភាពអាចផ្អាក, ឬទំងន់ ។	មើល លទ្ធភាពអាចផ្អាក និង ទំហំ ។
median/សម្បជ្រាប (ខ្សែកណ្តាល) ជាដំឡើងនៅកណ្តាល ក្នុងលុតទិន្នន័យ នៅពេលដែលដំឡើងបានសរសេរក្នុងលំដាប់លេខ ។ បើលុតទិន្នន័យមានដំឡើងជាលេខគត់ នោះសម្បជ្រាបគឺជាដំឡើងចែកនៃដំឡើងនៅកណ្តាល ។	សម្បជ្រាបនៃលុតទិន្នន័យ $8, 17, 21, 23, 26, 29, 34, 40, 45$ លេខ 26 គឺជាដំឡើងកណ្តាល ។
mixed number/លេខចម្រុះ ជាចំនួនមួយដែលមានផ្នែកនៃលេខទាំងមូល និងមានផ្នែកជាប្រភាគ ។	$3\frac{2}{5}$ គឺជាលេខចម្រុះ ។
mode/វិធី ជាដំឡើងនៅក្នុងលុតទិន្នន័យ ដែលកើតឡើងជាញឹកញាប់ ។ លុតទិន្នន័យអាចគត់មានវិធី ឬមានវិធីមួយ ឬក៏មានវិធីច្រើនជាងមួយ ។	នៅក្នុងលុតទិន្នន័យ $36, 36, 37, 37, 39, 40, 41,$ លេខ 36 និងលេខ 37 កើតឡើងពីរដង ដូច្នោះវាមានវិធីពីរ គឺ 36 និង 37 ។
monomial/ឯកគត ជាចំនួនមួយ, ជាលក្ខណៈអាចប្រែប្រួលមួយ, ឬជាផលនៃលេខមួយ ឬជាផលនៃលក្ខណៈអាចប្រែប្រួលមួយ ឬច្រើនជាងមួយ ។	$3xy, 8x^2, x,$ និង 14 គឺជាឯកគត ។
multiple/ពហុគុណ ជាផលនៃលេខមួយ និងផលនៃលេខទាំងមូលណាមួយ ដែលមិនមែនជាលេខសូន្យ ។	ពហុគុណនៃ 3 គឺ $3, 6, 9, \dots$
multiplication property of equality/ការគុណទ្រព្យសមភាព ជាការគុណជាមួយនិមួយៗនៃសមីការ ដោយលេខដូចគ្នាដែលមិនមែនជាសូន្យ បង្កើតនូវសមីការសមភាព (សមីការមានភាពស្មើគ្នា) មួយ ។	បើ $\frac{x}{3} = 7$, អញ្ជឹង $3 \cdot \frac{x}{3} = 3 \cdot 7$, ដូច្នោះ $x = 21$ ។ បើ $\frac{x}{a} = b$ ហើយ $a \neq 0$, អញ្ជឹង $a \cdot \frac{x}{a} = a \cdot b$ ។
multiplication property of zero/លក្ខណៈពហុគុណនៃសូន្យ ផលគុណនៃចំនួនមួយ និង 0 គឺ 0 ។	$-4 \cdot 0 = 0$ $a \cdot 0 = 0$
multiplicative identity/អំណាចគុណភិនភាគ លេខ 1 គឺជាអំណាចគុណភិនភាគ ពីព្រោះផលនៃចំនួនណាមួយ ហើយនិង 1 គឺជាលេខដើម ។	$9 \cdot 1 = 9$ $a \cdot 1 = a$
multiplicative inverse/អំណាចគុណប្រច្រាស ជាអំណាចគុណប្រច្រាសនៃចំនួន $\frac{a}{b}$ ($a, b \neq 0$) គឺជាបដិការ (ការបញ្ជ្រាស) នៃចំនួន ឬជា $\frac{b}{a}$ ។ ផលនៃចំនួនមួយ ហើយអំណាចគុណប្រច្រាសរបស់វាគឺ 1 ។	អំណាចគុណប្រច្រាសនៃ $\frac{3}{2}$ គឺ $\frac{2}{3}$, ដូច្នោះ $\frac{3}{2} \cdot \frac{2}{3} = 1$ ។

N

negative integers/លេខអវិជ្ជមាន ជាលេខទាំងស្រុងដែលគិតជាអវិជ្ជមាន ។

លេខទាំងស្រុងដែលជាអវិជ្ជមាន គឺ $-1, -2, -3, -4, \dots$

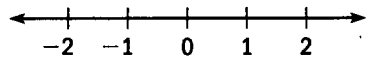
net/បណ្តាញ ជារាងមួយមានពីរ-ទំហំ ដែលអាចបត់បាន ដើម្បីបង្កើតជារត្នតាន់ ឬជាបសវិងមួយ ។



number fact family/ចំនួនកត្តាគ្រួសារ ជាចំនួនកត្តាបួន ដែលមានចំនួនបី ជាប់ទាក់ទងគ្នា ដោយសារការធ្វើលេខប្រក្រាស ។

កត្តា $8 + 2 = 10,$
 $10 - 2 = 8, 2 + 8 = 10,$ និង
 $10 - 8 = 2$ គឺនៅក្នុងកត្តាគ្រួសារដូចគ្នា ។

number line/បន្ទាត់លេខ ជាបន្ទាត់មួយដែលចំណុចទាំងឡាយជាប់ទាក់ទង ជាមួយលេខទាំងឡាយ ។ អ្នកអាចប្រើបន្ទាត់លេខមួយដើម្បីប្រៀបធៀប និងដាក់ លំដាប់លេខនានា ។ ចំនួននៅលើបន្ទាត់លេខ គឺកើនឡើងពីឆ្វេងទៅស្តាំ ។



number sentence/ហ្គេមលេខ មើល សមីការ ។

numerator/ភគយក ជាចំនួន a នៅក្នុងប្រភាគ $\frac{a}{b}$ ។

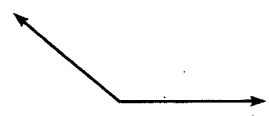
ភគយកនៃ $\frac{7}{13}$ គឺ 7 ។

numerical expression/កន្សោមលេខ ជាកន្សោមមួយ ដែលមានលេខ និងវិធីធ្វើលេខត្រូវបានធ្វើ ដែលតំណាងឲ្យដំឡើងមួយ ។

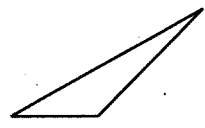
កន្សោមលេខ
 $2 \times 3 - 1$ ជាតំណាងឲ្យ 5 ។

O

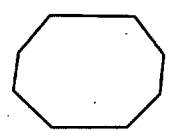
obtuse angle/មុមទាល ជាមុមមួយដែលមានរង្វាស់រវាង 90° និង 180° ។



obtuse triangle/ត្រីកោណមុមទាល ជាត្រីកោណមួយដែលមានមុមទាលមួយ ។



octagon/អដ្ឋកោណ ជាពហុកោណមួយដែលមានជ្រុងប្រាំបី ។



odds in favor of an event/សេសក្នុងការគាប់ចិត្តព្រឹត្តិការណ៍
 ជាអនុបាតនៃលទ្ធផលគាប់គួរ ចំពោះលទ្ធផលដែលមិនគាប់គួរ ។

ភាពសេសនៃការប្រឡើយលេខគត់មួយ នៅលើ
 លេខគត់មួយដែលមានច្រុងប្រាំមួយ
 គឺ $\frac{3}{3}, 1$ ។

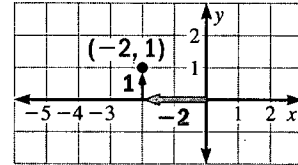
opposites/ផ្ទុយ ជាចំនួនពីរដែលមានចំងាយដូចគ្នា ចេញពី 0 នៅលើបន្ទាត់
 មួយ ប៉ុន្តែនៅផ្ទុយម្ខាងទៀតនៃ 0 ។

-3 និង 3 គឺវាផ្ទុយគ្នា ។

order of operations/លំដាប់ធ្វើលេខ ជាលំដាប់ដែលត្រូវធ្វើលេខ នៅពេល
 ឲ្យដំឡើងឲ្យបាន ដែលមានវិធីធ្វើលេខច្រើនជាងមួយរបៀប ។

ដើម្បីឲ្យដំឡើង ឬប្រមាណ $3 + 2 \cdot 4$, នោះអ្នក
 ត្រូវធ្វើលេខគុណសិន មុននឹងធ្វើលេខបូក ។
 $3 + 2 \cdot 4 = 3 + 8 = 11$

ordered pair/លំដាប់គូ ជាគូនៃចំនួន (x, y) ដែលអាចប្រើបាន ដើម្បីតំណាង
 ឲ្យចំណុចនៅលើផ្ទៃរាបសំរឹមមួយ ។ លេខទីមួយគឺជាអ៊ិក្ស-សំរឹម (x -coordinate)
 ហើយលេខទីពីរគឺជាអ៊ិ-សំរឹម (y -coordinate) ។



origin/ដើមចម ជាចំណុច $(0, 0)$ ជាទីដែលអ៊ិក្ស-អ៊ិក្ស (x -axis) និង
 អ៊ិ-អ៊ិក្ស (y -axis) ជួបគ្នា នៅក្នុងផ្ទៃរាបសំរឹមមួយ ។

មើល ផ្ទៃរាបសំរឹម ។

outcome/លទ្ធផល ជាភាពអាចកើតឡើងនៃលទ្ធផលការពិសោធន៍ ។

នៅពេលអ្នកបោះកាក់មួយទៅលើ លទ្ធផលរបស់វា
 គឺក្បាលនិងកន្ទុយ ។

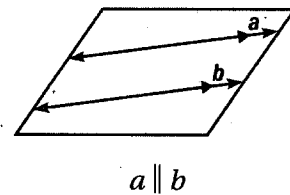
output/ការចេញ ជាចំនួនមួយបានបង្កើតឡើងដោយការឲ្យដំឡើងមុខងារមួយ
 ដែលប្រើការចូលបានឲ្យ ។ ដំឡើងការចេញមួយគឺបិតនៅក្នុងរវាងនៃមុខងារ ។

មើល មុខងារ ។

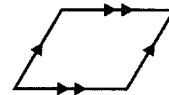
overlapping events/ព្រឹត្តិការណ៍ជាន់គ្នា ជាព្រឹត្តិការណ៍ទាំងឡាយ
 ដែលមានលទ្ធផលមួយ ឬលើសពីមួយ នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ជាមួយគ្នា ។

នៅពេលប្រឡើយលេខគត់មួយ “ការបានលេខ
 មួយដែលតិចជាង 3” និង “ការបានលេខគត់
 មួយ” គឺជាព្រឹត្តិការណ៍ជាន់គ្នា ពីព្រោះវាមានលទ្ធផល
 2 ដូចគ្នា ។

parallel lines/បន្ទាត់ស្រប ជាបន្ទាត់ពីរនៅក្នុងផ្ទៃរាបដូចគ្នា ដែលមិន
 ប្រសព្វគ្នា ។ សញ្ញាសំគាល់នេះ \parallel គឺបានប្រើដើម្បីបញ្ជាក់បន្ទាត់ស្របគ្នា ។

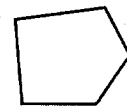


parallelogram/ចតុរាស្សញ្ជាយស្រប ជាចតុរាស្សញ្ជាយ (រាងមានមុមបួន)
 ដោយមានជ័រស្របគ្នាពីរគូរ ។

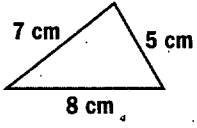
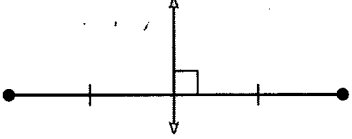
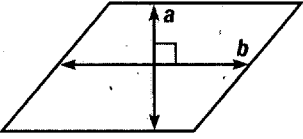


pattern/លំនាំ ជាលំដាប់លំដោយបញ្ជីវត្ថុ ឬលេខដែលមានទំនាក់ទំនងរវាងគ្នា
 ពុំមានការប្រែប្រួល ។

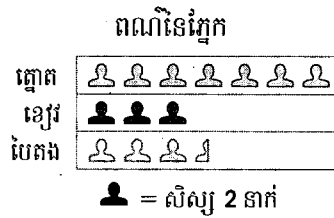
pentagon/បញ្ចកោណ (រាងមានមុមប្រាំ) ជាបញ្ចកោណមួយ ដែលមាន
 ជ័រប្រាំ ។



P

<p>percent/ភាគរយ ជាអនុបាតមួយដែលភាគបែងរបស់វាគឺ 100 ។ សញ្ញាសំគាល់សំរាប់ភាគរយគឺ % ។</p>	$\frac{17}{20} = \frac{17 \cdot 5}{20 \cdot 5} = \frac{85}{100} = 85\%$						
<p>percent equation/សមីការភាគរយ អ្នកអាច តំណាង "a គឺជា p ភាគរយនៃ b" ដែល a គឺជាផ្នែកនៃ គោល b និង p% គឺជាភាគរយ។</p>	<p>4.5 គឺ 10 ភាគរយនៃ 45 អាចសរសេរជា សមីការ $4.5 = 10\% \cdot 45$ ។</p>						
<p>percent of change/ការប្តូរភាគរយ ជាការប្តូរភាគរយ ដែលបង្ហាញចំនួន មួយបានកើន ឬបានបន្ថយប៉ុន្មាន នៅក្នុងការប្រៀបធៀបនូវចំនួនដើម ។</p> <p>ការប្តូរភាគរយ $P = \frac{\text{ចំនួននៃការបង្កើន ឬការបន្ថយ}}{\text{ចំនួនដើម}}$</p>	<p>ការប្តូរភាគរយ p ពី 15 ទៅ 19 គឺ :</p> $P = \frac{19 - 15}{15} = \frac{4}{15} \approx 0.267 = 26.7\%$						
<p>percent of decrease/ការបន្ថយភាគរយ ជាការបន្ថយចំនួននៅក្នុងភាគរយ នៅពេលចំនួនថ្មីមានតិចជាងចំនួនដើម ។</p>	<p>មើល ការប្តូរភាគរយ ។</p>						
<p>percent of increase/ការបង្កើនភាគរយ ជាការបង្កើនចំនួននៅក្នុងភាគរយ នៅពេលចំនួនថ្មីមានច្រើនជាងចំនួនដើម ។</p>	<p>មើល ការប្តូរភាគរយ ។</p>						
<p>perfect square/ទ្រេគុណឥតខ្ចោះ ជាលេខមួយដែលគឺជាទ្រេគុណនៃលេខ ចំរើងស្រុងមួយ ។</p>	<p>49 គឺជាទ្រេគុណឥតខ្ចោះ ពីព្រោះ</p> $49 = (\pm 7)^2$ ។						
<p>perimeter/បរិវេណ (បរិមាត្រ) ជាចំងាយនៅជុំវិញរាងមួយ បានវាស់តាមចំបូរ ខ្នាត ដូចជា ហ្វីត, ម៉ែត្រ, ឬម៉ែត្រ ។</p>	 <p>បរិវេណ = 5 + 7 + 8, ឬ 20 សង់ទីម៉ែត្រ</p>						
<p>permutation/ការប្តូរដំណែង ជាការរៀបចំវត្ថុ ដែលលំដាប់ដោយមាន សារៈសំខាន់ ។</p>	<p>វាមានការប្តូរដំណែង 6 នៃតួអក្សរ 3 នៅក្នុងពាក្យ CAT:</p> <table border="0"> <tr> <td>CAT</td> <td>ACT</td> <td>TCA</td> </tr> <tr> <td>CTA</td> <td>ATC</td> <td>TAC</td> </tr> </table>	CAT	ACT	TCA	CTA	ATC	TAC
CAT	ACT	TCA					
CTA	ATC	TAC					
<p>perpendicular bisector/មេដ្យាទ័រ បន្ទាត់ មួយដែលចែកអង្កត់មួយ ទៅជាអង្កត់ពីរដែលមានរង្វាស់ប៉ុនគ្នា និង បង្កើតបានមុំកែងបួន។</p>							
<p>perpendicular lines/បន្ទាត់កាត់កែង ជាបន្ទាត់ពីរដែលប្រសព្វគ្នា ដើម្បី បង្កើតបានមុំកែងបួន ។ សញ្ញាសំគាល់ \perp បានប្រើដើម្បីបញ្ជាក់បន្ទាត់កាត់កែង ។</p>	 <p>$a \perp b$</p>						
<p>pi/ផៃ (π) ជាអនុបាតនៃវណ្ណមណ្ឌល នៃរង្វង់មួយមួយទៅនឹងវិជ្ជមានត្រូវរបស់វា ។</p>	<p>អ្នកអាចប្រើ 3.14 ឬ $\frac{22}{7}$ ដើម្បីរកភាព ប្រហាក់ប្រហែល (ផៃ) π ។</p>						

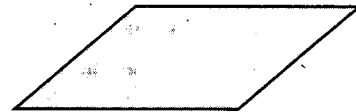
pictograph/ទិមិត្តរូបតារាង ជាកន្លែងតារាងដែលប្រើរូបភាព ឬប្រើសញ្ញាសំគាល់ដើម្បីបង្ហាញទិន្នន័យ ។



place value/កន្លែងដទៃ ជាកន្លែងដទៃនៃខ្ទង់ទិមួយនៅក្នុងចំនួន ដែលពឹងផ្អែកលើលក្ខណៈរបស់វា នៅក្នុងលេខនោះ ។

នៅក្នុង 723, នោះលេខ 2 គឺនៅក្នុងកន្លែងខ្ទង់ដប់ ហើយវាមានដទៃជា 20 ។

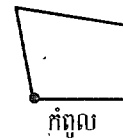
plane/ផ្ទៃរាប ជាផ្ទៃរាបស្មើមួយដែលលាតដោយគ្មានចុង នៅគ្រប់ទិសទាំងអស់ ។



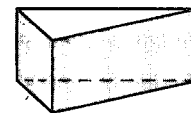
point/ចំណុច ជាលក្ខណៈមួយនៅក្នុងលំហ បានកំណត់ដោយស្នាមចុច ។



polygon/ពហុកោណ ជារាងផ្ទៃរាបមួយបានបិទជិត ដែលបានកើតឡើងដោយបីកំណត់ឬជាច្រើនកំណត់ ដែលហៅថា ជ័រ ។ ជ័រនីមួយៗប្រសព្វជាជ័រទៀតដូចគ្នាលើចំណុច នៅត្រង់កំពូល (*vertex*) មួយ ។



polyhedron/ពហុគ័ល ជារាងធាតុមួយដែលបានបិទដោយពហុកោណ ។



polynomial/ពហុធាតុ ជាកត្តាមួយ ឬចំនួនរួមនៃឯកធាតុច្រើន ។

សូមមើល ទ្វេធា, ឯកធា និង ត្រីធា ។

population/ប្រជាភិវឌ្ឍន៍ (ការលូតដុះដាលប្រជាជន ឬសត្វ) ជាព័ត៌មានចេញពីក្រុមមនុស្សទាំងអស់ ឬក្នុងក្រុមវត្ថុទាំងឡាយ ដែលអ្នកប្រហែលជា ចង់បាននៅក្នុងស្ថិតិ ។

បើអ្នកដឹងស្ថិតិស្រុកក្នុងតំបន់សន្តិសុខភាពអាយុនៃសត្វដំរី នៅក្នុងទីជម្រកសត្វព្រៃមួយ នោះប្រជាភិវឌ្ឍន៍ គឺជាចំនួនសត្វដំរីទាំងអស់នៅក្នុងទីជម្រក ។

positive integers/លេខវិជ្ជមាន ជាលេខទាំងស្រុងដែលធំជាងលេខសូន្យ ។

លេខទាំងស្រុងជាវិជ្ជមានគឺ
1, 2, 3, 4, ...

power/ស្វ័យគុណ ជាផលមួយបានកើតឡើងចេញពីការគុណជាច្រើនដដែលៗ ដោយលេខដូចគ្នា ឬដោយកន្សោមលេខ ។ ស្វ័យគុណមួយគឺមានមូលដ្ឋានទសភាគមួយ និងមាននិទស្សន្តមួយ ។

2^4 គឺជាស្វ័យគុណ ដោយមានមូលដ្ឋានទសភាគ 2 និងមាននិទស្សន្ត 4 ។
 $2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 = 16$

preimage/បុព្វរូប ជារូបរាងដើម មុននឹងមានការបំប្លែងបំប្រែ ។

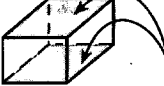


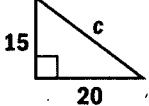

មើល ការចងស្រោម, រង្វិល, និងការបំប្រែរូប ។

prime factorization/បឋមកត្តានិយកម្ម (ការដាក់កត្តា ឬការបំបែកភាគរយ) ជាលេខទាំងមូលបានសរសេរថាជាផលនៃបឋមកត្តា ។

បឋមកត្តានិយកម្មនៃ 54 គឺ
 $54 = 2 \times 3 \times 3 \times 3 = 2 \times 3^3$ ។

prime number/លេខពុំអាចចែកបាន ជាលេខទាំងមូលដែលធំជាង 1 ដែលកត្តារបស់វាគឺ 1 តែប៉ុណ្ណោះ ហើយនិងខ្លួនវាផ្ទាល់ ។

59 គឺជាលេខពុំអាចចែកបាន ពីព្រោះកត្តារបស់វាគឺ 1 តែប៉ុណ្ណោះ ហើយនិងខ្លួនវាផ្ទាល់ ។

<p>principal/ប្រាក់ដើម ជាចំនួនប្រាក់ដែលបានដាក់ចូល ឬបានខ្ចី ។</p>	<p>បើអ្នកដាក់ប្រាក់ \$100 ក្នុងកុងធនាគារមួយដែលឲ្យការជាប្រចាំឆ្នាំ 4% នោះប្រាក់ដើមគឺ \$100 ។</p>
<p>prism/ព្រិស្វិម (ពហុកោណមានមុខពីរណាតសមស្របគ្នា) ជាវត្ថុតាមប្លង់មួយ បានកើតឡើងដោយពហុកោណ ដែលមានបាតពីរស្របគ្នាត្រង់ក្នុងផ្ទៃរាបស្របគ្នា។</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>ព្រិស្វិមចតុកោណ ទ្រវែង</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ព្រិស្វិមត្រីកោណ</p> </div> </div>
<p>probability of an event/ភាពនិយាមព្រឹត្តិការណ៍ ជាការវាស់នូវភាពទំនងនៃព្រឹត្តិការណ៍មួយនឹងកើតឡើង បានធ្វើតាមរបៀប</p> $\frac{\text{ចំនួនលទ្ធផលដែលតាមគួរ}}{\text{ចំនួនលទ្ធផលដែលអាចកើតឡើង}}$ <p>នៅពេលលទ្ធផលទាំងអស់ គឺមានទំនងនឹងកើតឡើងស្មើគ្នា ។</p>	<p>បើអ្នកបោះលេខគីបមួយទៅលើ នោះភាពអាចកើតឡើង (ភាពនិយាម) ជាអ្នកប្រមៀវលេខសេសមួយ គឺ $\frac{3}{6} = 0.5 = 50\%$ ។</p>
<p>product/ផល ជាលទ្ធផលនៅពេលដែលពីរលេខ ឬលេខជាច្រើនបានគុណ ។</p>	<p>ផលនៃ 3 និង 4 គឺ 3×4, ឬ 12 ។</p>
<p>proper fraction/ប្រភាគត្រឹមត្រូវ ជាប្រភាគមួយដែលភាគយកគឺតិចជាងភាគបែង ។</p>	<p>$\frac{2}{3}$ គឺជាប្រភាគត្រឹមត្រូវមួយ ។</p>
<p>proportion/សមាមាត្រ (រាង ឬមាឌប៉ុនគ្នា) ជាសមីការមួយដែលផ្ទៃបញ្ជាក់ថាអនុបាតពីរមានភាពស្មើគ្នា ។</p>	<p>$\frac{3}{5} = \frac{6}{10}$ និង $\frac{x}{12} = \frac{25}{30}$ គឺជាសមាមាត្រ ។</p>
<p>pyramid/សាជីជ្រុង ជាវត្ថុតាមមួយ បានកើតឡើងដោយពហុកោណ ដែលមានបាតមួយ ។ បាតអាចជាពហុកោណណាមួយ និងពហុកោណផ្សេងៗទៀត ដែលជាត្រីកោណ ។</p>	
<p>Pythagorean theorem/ទ្រឹស្តីបទពិចារ៉ុន សំរាប់ត្រីកោណកែងណាមួយដែលចំនួនរួមរបស់ទ្វេគុណ នៃប្រវែង a និង b របស់ជើងទាំងពីរ ស្មើនឹងទ្វេគុណនៃប្រវែង c របស់ហែប៉ូតេនុស្យ័ន $a^2 + b^2 = c^2$ ។</p>	 $15^2 + 20^2 = c^2$
<p>Pythagorean triple/ត្រីគុណពិចារ៉ុន ជាលក្ខណៈមួយនៃលេខវិជ្ជមានបី a, b, និង c ដែលមានភាពដូចនេះ $a^2 + b^2 = c^2$ ។</p>	<p>5, 12, និង 13 គឺជាត្រីគុណពិចារ៉ុន ។</p>
<p>quadrant/ចតុកោណមួយ ជាផ្នែកមួយនៃបួនភាគ ដែលមានផ្ទៃរាបសំរមួយ បានចែកដោយ (អ៊ិក្ស-អ៊ិក្ស) x-axis និង (អ៊ិ-អ៊ិក្ស) y-axis ។</p>	<p>ទីល ផ្ទៃរាបសំរម ។</p>
<p>quadrilateral/ចតុកោណ (ប្រឡា ៤ ជ្រុងស្មើភាគ) ជារាងមួយនៃធាតុណិត បានធ្វើឡើងដោយមានកំណត់បន្ទាត់បួនហោរា ជាមួយ ដែលប្រសព្វគ្នានៅតែម្តង ចំណុចរបស់វាប៉ុណ្ណោះ ; ជាពហុកោណមួយដែលមានជាមួយបួន ។</p>	
<p>quotient/ផលចែក ជាលទ្ធផលនៃការចែកលេខ ។</p>	<p>ផលចែកនៃ 18 និង 6 គឺ $18 \div 6$, ឬ 3 ។</p>

radical expression/កន្សោមមូលវិវដ្ត (ការរួចចាកពីភាពដើម) ជាកន្សោមមួយ ដែលជាប់ទាក់ទងនឹងសញ្ញាមូលវិវដ្ត ($\sqrt{\quad}$) ។

$\sqrt{3(22 + 5)}$ គឺជាកន្សោមមូលវិវដ្ត ។

radius of a circle/កាំរង្វង់មូល ជាចំងាយចេញពីបរិមណ្ឌល (សំណុំមូល) ទៅនឹងចំណុចណាមួយនៅលើរង្វង់មូល។ ពហុវចនៈនៃពាក្យ radius គឺ *radii* ។

មើល រង្វង់មូល ។

random sample/គំរូប្រារវ្យ ជាគំរូដែលបានជ្រើសរើសក្នុងបែបមួយ ដែលសមាជិកនីមួយៗនៃចំនួនលូតដុះដាលប្រជាជន ដែលមានភាពស្មើគ្នា ទំនងជាមានឱកាសមួយ ឲ្យបានជាផ្នែកមួយនៃគំរូ ។

ឧទាហរណ៍ប្រារវ្យនៃអ្នករៀនថ្នាក់ទីប្រាំពីរ 5 នាក់ អាចជ្រើសដោយដាក់ឈ្មោះអ្នករៀនថ្នាក់ទីប្រាំពីរ ទាំងអស់ ទៅក្នុងម្ជុកមួយ ហើយចាប់យកឈ្មោះ 5 ដោយមិនបាច់មើលឈ្មោះរបស់គេ ។

range of a data set/ជួរឈុតទិន្នន័យ ជាគុណសង់រវាងដំខ្សែច្រើនបំផុត និងដំខ្សែតិចបំផុត នៅក្នុងឈុតទិន្នន័យ ។

ជួរឈុតទិន្នន័យ
60, 35, 22, 46, 81, 39
គឺ $81 - 22 = 59$ ។

range of a function/ជួរមុខងារ ជាដំខ្សែនៃការចេញទាំងអស់ សំរាប់មុខងារ ។

មើល មុខងារ ។

rate/ល្បឿន ជាអនុបាតនៃចំនួនពីរ បានវាស់តាមខ្នាតខុសៗគ្នា ។

យន្តហោះមួយបានហោះឡើងផុតពីដី បានកំពស់ 18,000 ហ្វីត ក្នុង 12 នាទី ។ ល្បឿនរបស់ យន្តហោះ ដែលបានហោះឡើងផុតពីដី គឺ $\frac{18,000 \text{ ft}}{12 \text{ min}} = 1500 \text{ ft/min}$ (នាទី) ។

rate of change/អត្រាបម្រែបម្រួល គឺជាអត្រាបម្រែបម្រួលបរិមាណមួយ ជាមួយបម្រែបម្រួលបរិមាណមួយទៀត។ នៅក្នុងវិទ្យាសាស្ត្រពិត អ្នកអាចបកស្រាយស្លូបនៃបន្ទាត់ ជាអត្រាបម្រែបម្រួល ។

អ្នកចំណាយ \$7 សម្រាប់ការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ ២ ម៉ោង និង \$14 សម្រាប់ការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ ៤ ម៉ោង។ អត្រាបម្រែបម្រួល គឺ $\frac{\text{បម្រែបម្រួលថ្លៃដើម}}{\text{បម្រែបម្រួលរយៈពេល}} = \frac{14 - 7}{4 - 2} = 3.5$ ឬ \$3.50 ក្នុងមួយម៉ោង។

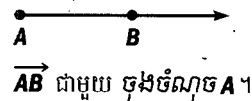
ratio/អនុបាត ជាការប្រៀបធៀបចំនួនពីរ ដោយប្រើការចែក ។ អនុបាតនៃ a ដល់ b (ដែល $b \neq 0$) អាចសរសេរបានជា a ដល់ b , ជា $\frac{a}{b}$, ឬក៏សរសេរជា $a : b$ ។

អនុបាតនៃ 17 ដល់ 12 អាចសរសេរបានជា 17 ដល់ 12, ជា $\frac{17}{12}$, ឬក៏សរសេរជា 17 : 12 ។

rational number/លេខសន្តិទាន (លេខសមហេតុ) ជាចំនួនដែលអាចសរសេរជា $\frac{a}{b}$ ដែល a និង b គឺជាលេខទាំងស្រុង ហើយ $b \neq 0$ ។

$6 = \frac{6}{1}$, $-\frac{3}{5} = \frac{-3}{5}$, $0.75 = \frac{3}{4}$, និង $2\frac{1}{3} = \frac{7}{3}$ គឺជាលេខសមហេតុទាំងអស់ ។

ray/អង្កបន្ទាត់ (កន្លះ ឬពាក់កណ្តាលបន្ទាត់) ជាផ្នែកមួយនៃបន្ទាត់ ដែលមានចុងចំណុចមួយ ហើយលាតដោយគ្មានចុង នៅក្នុងទិសដៅមួយ ។



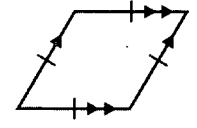
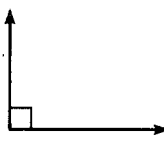
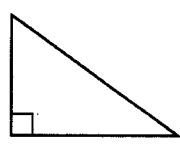
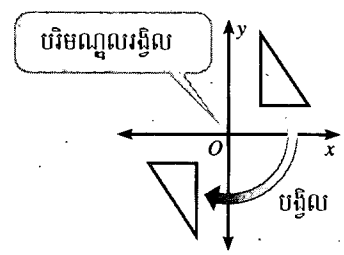
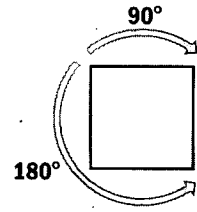
real numbers/លេខពិត ជាឈុតលេខសមហេតុទាំងអស់ ហើយនិងលេខមិនសមហេតុទាំងឡាយ ។

0, $-\frac{5}{9}$, 2.75, និង $\sqrt{3}$ គឺស្របតែជាលេខពិតទាំងអស់ ។

reciprocals/បដិការ (ការបញ្ច្រាស) ជាចំនួនពីរ ដែលផលរបស់វាគឺ 1 ។

ពីប្រោះ $\frac{3}{5} \times \frac{5}{3} = 1$, $\frac{3}{5}$ និង $\frac{5}{3}$ គឺជាបដិការ ។

<p>rectangle/ចតុកោណទ្រវែង ជាចតុកោណមួយដែលមានមុខកែងបួន ។</p>	
<p>rectangular prism/ព្រិស៊ីមចតុកោណទ្រវែង ជាព្រិស៊ីមមួយដែលមានបាតបួនជ្រុងទ្រវែង ។</p>	<p>មើល ព្រិស៊ីម ។</p>
<p>reflection/ការចាំងស្រមោល ជាការបំផ្លាស់ប្តូរដែលបញ្ចាំងស្រមោលដល់រាងក្នុងបន្ទាត់មួយ ដែលហៅថាបន្ទាត់ការចាំងស្រមោល ដោយបង្កើតឲ្យមានស្រមោលរូបភាពនៃរាងមួយ ; ក៏ដោយហៅម្យ៉ាងទៀតថាវិល ត្រឡប់ ។</p>	
<p>reflex angle/មុំតត មុំដែលមានរង្វាស់ធំជាង 180° ប៉ុន្តែ តិចជាង 360° ។</p>	
<p>regular polygon/ពហុកោណធម្មតា ជាពហុកោណមួយដែលមានប្រវែងដោយស្មើគ្នាទាំងអស់ ហើយមុខទាំងអស់វាស់ទៅមានភាពស្មើគ្នា ។</p>	<p>ធម្មតា មិនធម្មតា</p>
<p>regular pyramid/ពីរ៉ាមីតនិយ័ត ពីរ៉ាមីតដែលបាត របស់វាគឺជាពហុកោណនិយ័ត។</p>	
<p>regular tessellation/គំនូរវិចិត្រកម្ម ការធ្វើគំនូរវិចិត្រ គឺបានធ្វើចេញពីពហុកោណធម្មតា ដែលជាប្រភេទតែមួយប៉ុណ្ណោះ ។</p>	
<p>relation/ទំនាក់ទំនង ជាលក្ខណៈនៃលំដាប់គូ (គូមានលំដាប់គ្នា) ។</p>	<p>$(5, 7), (6, 5), (0, 5), (6, 0)$ គឺជាទំនាក់ទំនង ។</p>
<p>relative frequency/ប្រេកង់ធៀប ផលធៀបនៃ ចំនួនលទ្ធផលពេញចិត្តទៅនឹងចំនួនដងសរុបនៃការពិសោធន៍ ដែលបានធ្វើ។</p>	<p>សូមមើល ប្រូបាប៊ីលីតេពិសោធន៍។</p>
<p>relatively prime numbers/បឋមលេខដែលទាក់ទង ជាលេខទាំងមូលពីរបី ឬជាច្រើន ដែលមិនមែនជាលេខសូន្យ ដែលកត្តាធម្មតារបស់វាគឺជា 1 ។</p>	<p>9 និង 16 គឺជាបឋមលេខដែលទាក់ទង ពីព្រោះ GCF របស់វា គឺ 1 ។</p>
<p>remainder/សំណល់ បើមេចែកមិនអាចចែកឲ្យដាច់ស្មើគ្នាបាន នោះសំណល់គឺជាលេខទាំងមូលដែលនៅសល់ បន្ទាប់ពីបានចែកហើយ ។</p>	

<p>repeating decimal/ទសភាគច្រើនដល់ ជាទសភាគមួយដែលមានលេខមួយខ្ទង់ឬច្រើនខ្ទង់ ដែលចេះតែមានជាបន្តគ្នាឥតឈប់ឈរ ។</p>	<p>0.3333... និង $2.\overline{01}$ គឺជាទសភាគច្រើនដល់ ។</p>
<p>rhombus/ចតុកោណឆែវ ជាចតុកោណស្របមួយ ដែលមានជ្រុងបួនមានប្រវែងស្មើគ្នា ។</p>	
<p>right angle/មុមកែង ជាមុមមួយដែលវាស់ទៅមានត្រឹមតែ 90° ប៉ុណ្ណោះ ។</p>	
<p>right triangle/ត្រីកោណកែង ជាត្រីកោណមួយដែលមានមុមកែងមួយ ។</p>	
<p>rise/ចំងាយងើប ជាការផ្លាស់ប្តូរខ្សែបញ្ជីរ រវាងចំណុចពីរនៅលើបន្ទាត់មួយ ។</p>	<p>មើល ចំណេកត ។</p>
<p>rotation/រង្វិល ជាការបំផ្លាស់ប្តូរដែលបង្វិលរូបរាងមួយ តាមរយៈមុមមួយដែលហៅថាមុមរង្វិល និងនៅក្នុងទិសមួយនៃចំណុចមិនផ្លាស់ប្តូរបានដែលហៅថាបរិមណ្ឌលរង្វិល ; ក៏គេហៅម្យ៉ាងទៀតថាបង្វិល ផងដែរ ។</p>	
<p>rotational symmetry/សនិទានិយសមប្បមាណ ជារាងមួយដែលមានសនិទានិយសមប្បមាណ (មានភាពត្រូវគ្នាសមហេតុ) បើសិនជាវារង្វិល 180° ឬតិចជាង បង្កើតជាស្រមោលមួយដែលសមរម្យរយៈចំនួននៅលើរាងដើម ។</p>	
<p>round/ធ្វើឲ្យគត់ ដើម្បីប្រមាណយកចំនួនមួយ ទៅលើកន្លែងដ៏ឡែបានឲ្យ ។</p>	<p>518 បានធ្វើឲ្យគត់ ទៅជិតខ្ទង់ដប់ គឺ 520 ហើយ 518 បានធ្វើឲ្យគត់ ទៅជិតខ្ទង់រយ គឺ 500 ។</p>
<p>round numbers/លេខគត់ ជាលេខបានប្រើនៅក្នុងការប៉ាន់ស្មាន ។</p>	<p>អ្នកអាចប្រើលេខគត់ដើម្បីប្រមាណ -18×3.98 ដូច 20×4, ឬ 80 ។</p>
<p>run/ចំងាយផ្តេក ជាការផ្លាស់ប្តូរភាពផ្តេក រវាងចំណុចពីរនៅលើបន្ទាត់មួយ ។</p>	<p>មើល ចំណេកត ។</p>

sample/គំរូ ជាផ្នែកនៃប្រជាភិវឌ្ឍន៍ (ការលូតជុះដាលនៃមនុស្ស ឬសត្វ) ។

ដើម្បីស្ថានលទ្ធផលនៃការបោះឆ្នោត គេបានឲ្យការស្ទង់មតិមួយ ទៅអ្នកបោះឆ្នោតដើម្បីយកជាសំអាង ។

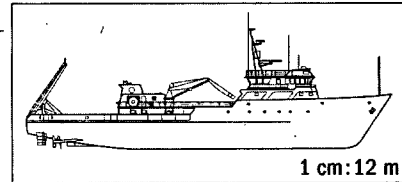
sample space/ចន្លោះគំរូ សំណុំនៃលទ្ធផលអាច ទាំងអស់។

ចន្លោះគំរូ សម្រាប់ការបង្វិលគ្រាប់ឡកឡាក់គឺ {1, 2, 3, 4, 5, 6}។

scale/មូលដ្ឋានរង្វាស់ (មាត្រដ្ឋាន) មូលដ្ឋានរង្វាស់ផ្តល់នូវភាពទំនាក់ទំនងរវាងទំហំរបស់គំនូរ និងទំហំពិតរបស់វា នៅក្នុងរង្វាស់រង្វាល់គំនូរមួយ ។

មូលដ្ឋានរង្វាស់ “1 អិញ : 10 ហ្វីត” មានន័យថា 1 អិញនៅក្នុងមូលដ្ឋានរង្វាស់ គឺជាតំណាងឲ្យចម្ងាយពិតនៃ 10 ហ្វីត ។

scale drawing/មូលដ្ឋានរង្វាស់គំនូរ ជាឌីយ៉ាក្រាមនៃវត្ថុមួយ ដែលទំហំរបស់វាគឺបីតក្នុងសមាមាត្រ (រាងសមមធ្យម) ទៅនឹងទំហំពិតនៃវត្ថុ ។



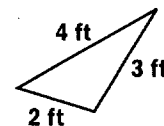
scale factor/មូលដ្ឋានរង្វាស់កត្តា ជាអនុបាតនៃដោយមានប្រវែងត្រូវគ្នារបស់វាមួយ និងរូបភាពរបស់វា បន្ទាប់ពីមានការពង្រីកហើយ ។

មើល ការពង្រីក ។

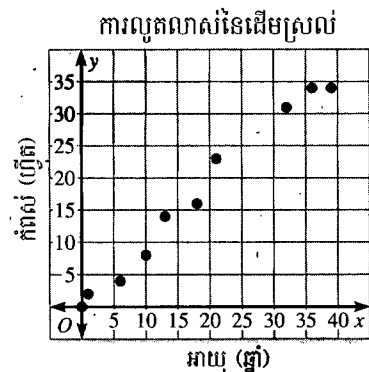
scale model/មូលដ្ឋានរង្វាស់គំរូ ជាគំរូនៃវត្ថុមួយ ដែលទំហំរបស់វាគឺបីតក្នុងសមាមាត្រ (រាងសមមធ្យម) ទៅនឹងទំហំពិតនៃវត្ថុ ។

មូលដ្ឋានរង្វាស់គំរូនៃសេរីមានដែលឃើញមាននៅ Tobu World Square ក្នុងប្រទេសជប៉ុន គឺគេបានប្រើមូលដ្ឋានរង្វាស់ 1 : 25 ។

scalene triangle/ត្រីកោណផ្ទៀង ជាត្រីកោណមួយដែលមានជ័រមានប្រវែងខុសៗគ្នា ។



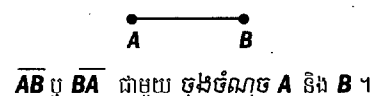
scatter plot/គំនូរប្លង់ចំណុច ជាគំនូរតារាងនៃល្បឿនគូទិន្នន័យ (x, y) ដែលជាការផ្សំផ្សំនៃចំណុចជាច្រើន នៅក្នុងផ្ទៃរបស់របូមួយ ។



scientific notation/កំណត់វិទ្យាសាស្ត្រ ជាលេខបានសរសេរក្នុងកំណត់វិទ្យាសាស្ត្រ បើវាមានទំហំ $c \times 10^n$ ជាទីដែល c គឺជាចំនួន 1 និងតិចជាង 10 ហើយ n គឺជាលេខទាំងស្រុង ។

ក្នុងកំណត់វិទ្យាសាស្ត្រ នោះ 328,000 គឺបានសរសេរជា 3.28×10^5 ហើយ 0.00061 គឺបានសរសេរជា 6.1×10^{-4} ។

segment/កំណាត់ ជាផ្នែកនៃបន្ទាត់មួយដែលមានចុងចំណុចពីរ និងចន្លោះចំណុចទាំងអស់នៅក្នុងវា ។



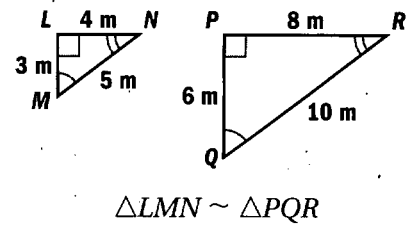
sequence/ស្វ៊ីត បញ្ជីនៃចំនួននានាតាមលំដាប់។

1, 2, 3, 4, ... គឺជាស្វ៊ីត។

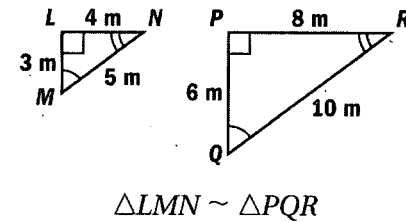
set/សំណុំ បណ្តុំវត្ថុផ្សេងៗគ្នា។

សំណុំនៃចំនួនគត់ធម្មជាតិគឺ
 $W = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, \dots\}$.

similar polygons/ពហុកោណដូចគ្នា ពហុកោណដែលមានទ្រង់ទ្រាយដូចគ្នា ប៉ុន្តែ មិនចាំបាច់មានទំហំដូចគ្នា។ ម៉ូត្រូវគ្នានៃពហុកោណ ដូចគ្នាគឺប៉ុន្មាន ហើយ ផលធៀបនៃរង្វាស់ជ្រុងត្រូវគ្នាគឺស្មើគ្នាដែរ។ សញ្ញា \sim ត្រូវបានប្រើដើម្បីបញ្ជាក់ ថាពហុកោណពីរ ដូចគ្នា។



similar triangles/ត្រីកោណដូចគ្នា ត្រីកោណដែលមានរូបរាងដូចគ្នា ប៉ុន្តែមិនចាំបាច់មានទំហំដូចគ្នា។ ម៉ូត្រូវគ្នាគឺ ប៉ុន្មាន ហើយ ផលធៀបនៃរង្វាស់ ជ្រុងត្រូវគ្នាគឺស្មើគ្នា។



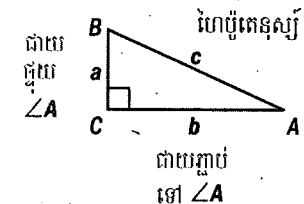
simple interest/ការប្រាក់សាមញ្ញ ជាការប្រាក់ដែលបានមក ឬបានបង់តាម តែប្រាក់ដើមប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រាក់សាមញ្ញមានអក្សរ I ជាតំណាង គឺជាផលនៃប្រាក់ ដើមដែលមានអក្សរ P ជាតំណាង រីឯអត្រាការប្រាក់ដែលមានអក្សរ r ជា តំណាងគឺបាន សរសេរជាទសភាគ ហើយនិងពេលវេលា ដែលមានអក្សរ t ជា តំណាងឲ្យមួយឆ្នាំ គឺសរសេរតាមរូបនេះ $I = Prt$ ។

ឧបការជាអ្នកដាក់ប្រាក់ \$700 ទៅក្នុងកុងសន្សំ ប្រាក់ទុក។ គណនាតម្លៃការប្រាក់សាមញ្ញ 3% ។ បន្ទាប់ពីប្រាំឆ្នាំមក នោះប្រាក់សាមញ្ញ គឺ $I = Prt = (700)(0.03)(5) = \105 , ហើយកុងរបស់អ្នកមានប្រាក់នៅសល់ គឺ $\$700 + \$105 = \$805$ ។

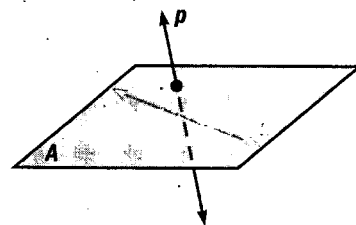
simplest form of a fraction/ទំរង់ប្រភាគដ៏សាមញ្ញបំផុត ជាទំរង់ ប្រភាគម្យ៉ាងដ៏ងាយស្រួលបំផុត បើសិនជាភាគយក និងភាគបែងរបស់វា មាន កត្តាគម្ពីរតំណាងដោយមានលេខ 1 ។

ទំរង់ប្រភាគដ៏សាមញ្ញបំផុត
 $\frac{6}{8}$ គឺ $\frac{3}{4}$ ។

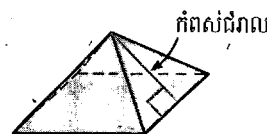
sine/ស៊ីន (ញាយ) ជាស៊ីននៃមុំ A ស្រួចណាមួយរបស់ត្រីកោណកែង គឺជាអនុបាតនៃជើងដែលផ្ទុយទៅនឹងហែប៉ូតេនុស្យន៍។



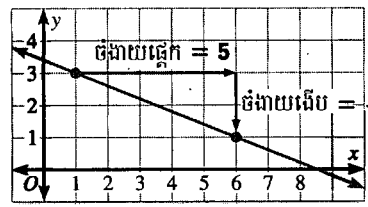
skew lines/បន្ទាត់មិនកាត់គ្នា បន្ទាត់ពីរនៅក្នុងប្លង់ ផ្សេងគ្នា ដែលមិន កាត់គ្នា។



slant height/កំពស់ជ្រាល (កំពស់ខ្សែ) ជាកំពស់នៃមុខណាមួយ ដែលមិនមែនជាបាតនៃសាជីជ្រុងជាតម្លា ។



slope/ជំរាល ជាទីជ្រាល (ទេរ) នៃបន្ទាត់មួយដែលឥតបញ្ឈរ គឺជាអនុបាតនៃ (rise) ចំងាយឆ្នើក (ការផ្លាស់ប្តូរខ្សែបញ្ឈរ) ទៅនឹង (run) ចំងាយឆ្នើក (ការផ្លាស់ប្តូរខ្សែឆ្នើក) ក្នុងរវាងចំណុចពីរណាមួយនៅលើបន្ទាត់ ។



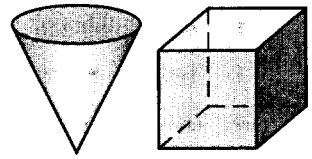
ជំរាលនៃបន្ទាត់ខាងលើគឺ :

$$\text{ជំរាល} = \frac{\text{ចំងាយឆ្នើក}}{\text{ចំងាយឆ្នើក}} = \frac{-2}{5} = \frac{-2}{5}$$

slope-intercept form/ទម្រង់ជំរាល-ប្រសព្វ ជាទម្រង់នៃចំបូរសមីការ $y = mx + b$ ដែល m គឺជាទីជ្រាល ហើយ b គឺជាទីដី-ប្រសព្វ

$y = 6x + 8$ គឺនៅក្នុងទម្រង់ជំរាល-ប្រសព្វ ។

solid/រូបធាតុ (របស់រឹង) ជាវាងមួយមានជាប់-ទំហំ ដែលពុំមានប្រហោង ឬបិទជិត ។



solution of an equation/ដំណោះស្រាយសមីការ ជាចំនួនមួយនៅពេលបានជំនួសលក្ខណៈអាចប្រែប្រួលនៅក្នុងសមីការ ហើយធ្វើឲ្យសមីការបានពិត ។

ដំណោះស្រាយសមីការ $n - 3 = 4$ គឺ 7 ។

solution of an equation in two variables/ដំណោះស្រាយសមីការលក្ខណៈអាចប្រែប្រួលពីរ ជាលំដាប់គូ (x, y) ដែលធ្វើឲ្យសមីការបានពិតនៅពេលដែលដំឡៃនៃ x និង y បានជំនួសឲ្យទៅជាសមីការ ។

$(3, 8)$ ជាដំណោះស្រាយនៃ $y = 3x - 1$ ។

solution of an inequality/ដំណោះស្រាយអយក្ខណៈ ជាលក្ខណៈទាំងអស់ នៅពេលដែលលក្ខណៈអាចប្រែប្រួលបានជំនួស លក្ខណៈអាចប្រែប្រួលក្នុងភាពមិនស្មើ ធ្វើឲ្យអយក្ខណៈ (ភាពមិនស្មើគ្នា) បានពិត ។

ដំណោះស្រាយអយក្ខណៈ $y + 2 > 5$ គឺ $y > 3$ ។

solution of a linear inequality/ដំណោះស្រាយចំបូរអយក្ខណៈ ជាលំដាប់គូនៃ (x, y) ដែលធ្វើឲ្យភាពមិនស្មើគ្នាបានពិត នៅពេលដែលដំឡៃនៃ x និង y បានជំនួសឲ្យទៅជាអយក្ខណៈ (ភាពមិនស្មើគ្នា) ។

ដំណោះស្រាយនៃ $y \geq 2x - 9$ គឺ $(5, 1)$ ។

solution of a linear system/ដំណោះស្រាយនៃប្រព័ន្ធលីនេអ៊ែរ គូតាមលំដាប់ដែលជា ដំណោះស្រាយនៃសមីការនីមួយៗ នៅក្នុងប្រព័ន្ធសមីការលីនេអ៊ែរ ។

ដំណោះស្រាយនៃប្រព័ន្ធលីនេអ៊ែរ ខាងក្រោមគឺ $(3, 3)$ ។
 $3y - x = 6$
 $3y + 2x = 15$

solve an equation/ដោះស្រាយសមីការ ដើម្បីរកដំណោះស្រាយទាំងអស់នៃសមីការ ដោយយកដំឡៃទាំងអស់នៃលក្ខណៈអាចប្រែប្រួល ដែលធ្វើឲ្យសមីការបានពិត ។

ដើម្បីដោះស្រាយសមីការ $n \div 4 = 7$ នោះត្រូវរកលេខណាដែលអាចចែកបានដោយ 4 ឲ្យស្មើនឹង 7; $28 \div 4 = 7$ ដូច្នេះដំណោះស្រាយគឺ 28 ។

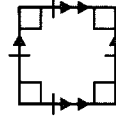
solve an inequality/ដោះស្រាយអយក្ខណៈ ដើម្បីរកដំឡៃទាំងអស់នៃលក្ខណៈអាចប្រែប្រួល ដែលធ្វើឲ្យអយក្ខណៈ (ភាពមិនស្មើគ្នា) បានពិត ។

ដើម្បីធ្វើចំណោទ $x + 2 \geq 3$ នោះត្រូវដក 2 ចេញពីជ័យនីមួយ ដើម្បីឲ្យបាន $x \geq 1$ ។

sphere/ស្វែរ (និរាល័យ) ជាវត្ថុតាមរយៈវិញ្ញាណក្រាមដែលមានចំណុចទាំងអស់នៅក្នុងលំហដែលមានចំងាយដូចគ្នា ចេញពីចំណុចគត់ប្រែប្រួលមួយហៅថាបរិមណ្ឌល ។



square/ចតុកោណកែងស្មើ ជាចតុកោណស្របមួយ ដែលមានមុខកែងបួន និងមានជ្រុងបួន ដោយមានប្រវែងស្មើគ្នា ។



square numbers/ចំនួនការ៉េ ចំនួនដែលជាការ៉េនៃ ចំនួនគត់វិជ្ជមាន។

ពីព្រោះ 3 3 3 គឺ 9, 9 គឺជាចំនួនការ៉េ។

square root/ឫសទ្វេគុណ (ឬសការ៉េ) ជាឫសទ្វេគុណនៃចំនួន n គឺជាចំនួន m នៅពេលដែលបានគុណដោយខ្លួនឯងស្មើនឹង n ។

ឫសទ្វេគុណនៃ 81 គឺ 9 និង -9 ពីព្រោះ $9^2 = 81$ ហើយ $(-9)^2 = 81$ ។

squared/បានទ្វេគុណ ជាចំនួនបានទ្វេគុណ គឺជាស្វ័យគុណទីពីរនៃលេខ ។

3 បានទ្វេគុណបញ្ជាក់ថា 3^2 ឬ 9 ។

standard form/ទម្រង់ធម្មតា ជាពហុធាមួយដែលបានសរសេរជាមួយនិមិត្តសញ្ញាដែលក្នុងព្រំប្រែប្រួលជាច្រើន ដោយបន្ថយពីឆ្វេងទៅស្តាំ ។

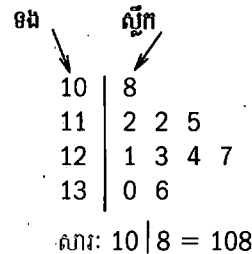
$3x^5 - 8x^3 + 5x^2 + x - 2$ គឺនៅក្នុងទម្រង់ធម្មតា ។

statistics/ស្ថិតិ ជាការប្រមូលប្រមូល, ការរៀបចំ, និងជាការបកស្រាយនៃលេខទិន្នន័យ ។

stem/ទង ជាខ្ទង់លេខទាំងអស់ លើកលែងតែខ្ទង់លេខខាងចុង នៅខាងស្តាំនៃលេខមានបង្ហាញ នៅក្នុងគំនូរប្លង់ ទង-និង-ស្លឹក ។

មើល គំនូរប្លង់ ទង-និង-ស្លឹក ។

stem-and-leaf plot/គំនូរប្លង់ ទង-និង-ស្លឹក ជាទិន្នន័យដែលតាំងបង្ហាញជូនអ្នកឃើញលក្ខណៈដ៏ទ្រុឌទ្រោមនៃទិន្នន័យបានចែកចាយ ។ ដ៏ទ្រុឌទ្រោមនិមួយៗគឺបានបំបែកទៅជាស្លឹក (ខ្ទង់លេខខាងចុង) និងជាទង (ខ្ទង់លេខនៅសល់) ។ នៅក្នុងលំដាប់មួយនៃគំនូរប្លង់ ទង-និង-ស្លឹក នោះស្លឹកសំរាប់ទងនិមួយៗ គឺបានរាយតាមលំដាប់ដោយ ចាប់តាំងពីតូចបំផុត ទៅដល់ធំបំផុត ។



straight angle/មុមត្រង់ ជាមុមមួយដែលវាស់ទៅគឺមានតែ 180° ប៉ុណ្ណោះ ។



subtraction property of equality/ការដកព្រមសមភាព ជាការដកចំនួនដូចគ្នា ចេញពីជ័រសមីការនិមួយៗ បង្កើតឲ្យមានសមីការសមភាព (ភាពស្មើគ្នា) មួយ ។

បើ $x + 7 = 9$, អញ្ជឹង
 $x + 7 - 7 = 9 - 7$, ដូច្នោះ $x = 2$ ។
 បើ $x + a = b$, អញ្ជឹង
 $x + a - a = b - a$ ។

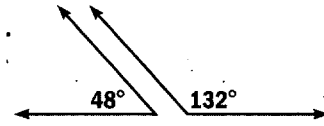
success/ជោគជ័យ នៅក្នុងប្រជាប្រិយភាពសេដ្ឋកិច្ច វាជាការសាកល្បងណាមួយដែលលទ្ធផលចង់បានកើតឡើង។

ប្រសិនបើអ្នកចង់ចាប់យកឃ្លីពណ៌ខ្មៅមួយពីចុងដែលមានឃ្លី ២០ ហើយក្នុងនោះមាន តែឃ្លីពណ៌ខ្មៅ ៧ នោះ ជោគជ័យគឺចាប់បានឃ្លីពណ៌ខ្មៅ។

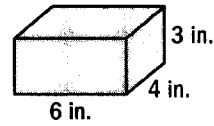
sum/ចំនួនរួម ជាលទ្ធផលនៅពេលដែលចំនួនពីរ ឬលេខច្រើនទៀតបានបូក ។

ចំនួនរួមនៃ 2 និង 5 គឺ $2 + 5$, ឬ 7 ។

supplementary angles/មុមបន្ថែម ជាមុមពីរដែលវាស់ទៅមានចំនួនរួម 180° ។

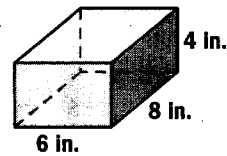


surface area of a polyhedron/ក្រឡាផ្ទៃ មុខខាងនៃពហុត័ល ផលបូកក្រឡាផ្ទៃនៃមុខខាងរបស់ ពហុត័ល។



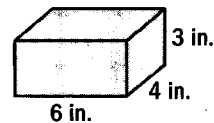
ក្រឡាផ្ទៃ មុខខាង
 $= 2(6)(4) + 2(6)(3) + 2(4)(3)$
 $= 108 \text{ in.}^2$

surface area of a prism/ក្រឡាផ្ទៃមុខខាងនៃ ព្រីស ផលបូក ក្រឡាផ្ទៃនៃមុខរបស់ព្រីស។ ក្រឡាផ្ទៃមុខគឺ គិតជាងកញ្ចក់។



ក្រឡាផ្ទៃ មុខខាង
 $= 2(8 \times 6) + 2(8 \times 4) + 2(6 \times 4)$
 $= 208$ អិញការ៉េ

surface area of a solid/ក្រឡាផ្ទៃវត្ថុធាតុដាច់ ជាចំនួនរួមនៃក្រឡាផ្ទៃ ខាងក្រៅរបស់វត្ថុធាតុដាច់ (គ្មានប្រយោង ឬរឹង) ។



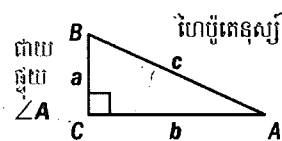
ក្រឡាផ្ទៃ មុខខាង
 $= 2(6)(4) + 2(6)(3) + 2(4)(3)$
 $= 108 \text{ in.}^2$

system of linear equations/ប្រព័ន្ធសមីការ លីនេអ៊ែរ សំណុំនៃ សមីការលីនេអ៊ែរ ឬ ច្រើន ដែលមាន អថេរដូចគ្នា។

$$\begin{aligned} 3y - x &= 6 \\ 3y + 2x &= 15 \end{aligned}$$

T

tangent/កាតងេន (ធុដួងខាងធុប្រជុំគំនូស) ជាធុដួងខាងនៃមុម A ស្រួច ណាមួយ របស់ត្រីកោណកែង គឺជាអនុគ្រាតនៃជើង(ជាយ)ផ្ទុយ ទៅនឹងជើង (ជាយ)ភ្ជាប់ ។



$\tan A = \frac{a}{b}$ ជាយផ្ទុយ ទៅ $\angle A$

terminating decimal/ទសភាគបញ្ចប់ ជាទសភាគមួយដែលមានខ្ទង់ លេខបញ្ចប់មួយ ។

0.4 និង 3.6125 គឺជាទសភាគដែលនៅសល់ ។

terms of an expression/អង្គនៃកន្សោម ជាផ្នែកនៃកន្សោមមួយ ដែលបានបូកជាមួយគ្នា ។

អង្គនៃរបស់ $2x + 3$ គឺ $2x$ និង 3 ។

tessellation/គំនូរវិចិត្រកម្ម ជាការគូរពាសលើផ្ទៃរាបមួយ ដោយចំឡងស្របគ្នា តាមលំនាំដូចគ្នា ប្រយោជន៍ឲ្យកុំឲ្យមានចន្លោះ ឬគងលើគ្នា ។



theoretical probability/ទ្រឹស្តីស្ថិតិ ជាភាពដែលអាចកើតឡើងដោយសំអាងលើលទ្ធផលនៃការពិសោធន៍ ដែលទំនងនឹងកើតឡើងស្មើគ្នា ។
ទ្រឹស្តីស្ថិតិ គឺបានធ្វើតាមរូបៈ :

$$P(\text{ព្រឹត្តិការណ៍}) = \frac{\text{ចំនួនលទ្ធផលដែលគាប់គួរ}}{\text{ចំនួនលទ្ធផលរួមទាំងអស់}}$$

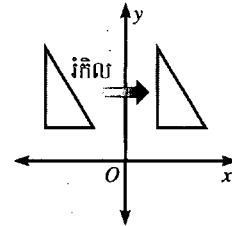
ចង់មួយមានគ្រាប់ប្លឺ 20 គ្រាប់ ដោយមានគ្រាប់ប្លឺពណ៌ក្រហម 7 ។ ទ្រឹស្តីស្ថិតិនៃការជ្រើសយកគ្រាប់ប្លឺពណ៌ក្រហមដោយត្រូវគ្រាប់គ្រាប់ :

$$P(\text{ក្រហម}) = \frac{7}{20} = 0.35$$

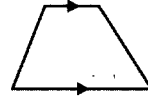
transformation/ការផ្លាស់ប្តូរ ជាចលនានៃរាងមួយ នៅក្នុងផ្ទៃរាបមួយ ។

មើល ការប្រែប្រួល, ចាត់ស្រមោល និង រង្វិល ។

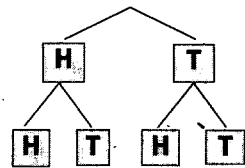
translation/ការប្រែប្រួល ជាការផ្លាស់ប្តូរមួយដែលបំផ្លាស់ចំណុចនីមួយៗនៃរាងដែលមានចំងាយដូចគ្នា នៅក្នុងទិសដូចគ្នា ; គេក៏ហៅម្យ៉ាងទៀតថាជា *វិកិល* ។



trapezoid/ចតុរស្សញ្ជាយកែក ជាចតុរសមួយ (រាងមានជ្រុងបួន) ដែលមានជ្រុងមួយគូស្របដូចគ្នាសុទ្ធ ។

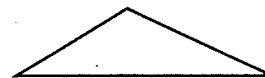


tree diagram/ដើមគំនូរឌីណាមិក ជាសាខាឌីណាមិកមួយ ដែលបង្ហាញជំនើសទាំងអស់ដែលអាចជ្រើសយកបាន ឬជាលទ្ធផលនៃដំណើរការបានធ្វើ នៅក្នុងដំណាក់កាលជាច្រើន ។



លទ្ធផល : HH, HT, TH, TT

triangle/ត្រីកោណ ជារាងផ្ទៃរាបមួយ ដោយមានជ្រុងបី ដែលតភ្ជាប់ចំណុចបី ។



triangular prism/រាងត្រីកោណត្រីស៊ីម ជាត្រីស៊ីម (ពហុធាតុមានមុខពីរណាតសមស្របគ្នា) ដែលមានបាតរាងត្រីកោណ ។

មើល ត្រីស៊ីម ។

trigonometric ratio/អនុបាតត្រីកោណមាត្រសាស្ត្រ ជាអនុបាតមួយរបស់ប្រវែងជ្រុងពីរ នៃត្រីកោណកែង ។

មើល ស៊ីន, កូស៊ីន, និង តានស៊េន ។

trinomial/ត្រីធា ជាឯកតាមួយដែលមានអង្គនីយបី ។

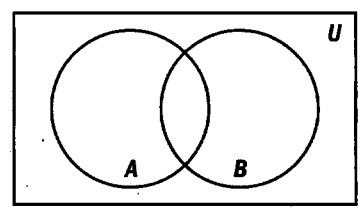
$$3x^2 + 2x - 4$$

U

unfavorable outcome/លទ្ធផលឥតគាប់គួរ ជាលទ្ធផលមួយដែលមិនមែន ជាលទ្ធផលជាទីគាប់គួរ ។

មើល លទ្ធផលគាប់គួរ ។

union/សម្ព័ន្ធ សំណុំនៃធាតុទាំងអស់នៅក្នុងសំណុំ A ឬ B សរសេរជា $A \cup B$ ។



unit analysis/ការវិភាគឯកតា វាគម្លែកឡើយ ដែលមានឯកតានៃរង្វាស់ហើយ ពិនិត្យថាចម្លើយរបស់អ្នក ប្រើប្រាស់ឯកតាត្រឹមត្រូវ។

ម៉ាល់ ម៉ោង • ម៉ោង = ម៉ាល់

unit rate/អត្រាខ្នាត ជាអត្រាមួយដែលមានភាគបែង 1 ខ្នាត ។

\$9 ក្នុងមួយម៉ោង គឺជាអត្រាខ្នាតមួយ ។

universal set/សំណុំសកល សំណុំនៃធាតុ ទាំងអស់ ដែលគិតពិចារណាសរសេរជា U ។

ប្រសិនបើសំណុំសកលគឺជាសំណុំនៃចំនួនគតិវិជ្ជមាន នោះ $U = \{1, 2, 3, \dots\}$ ។

upper extreme/ខាងលើបំផុត ជាជំនឿធំជាងគេនៅក្នុងល្មុតទិន្នន័យមួយ ។

មើល គំនូររូបង់ ប្រអប់-និង-ព្រួយ ។

upper quartile/ចតុភាគខាងលើ (ភាគបួនខាងលើ) ជាផ្នែកកណ្តាលនៅពាក់កណ្តាលខាងលើ នៃល្មុតទិន្នន័យមួយ ។

មើល គំនូររូបង់ ប្រអប់-និង-ព្រួយ ។

V

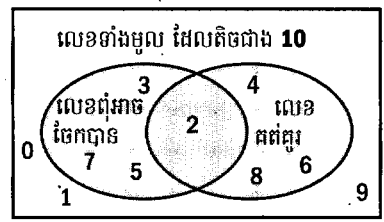
variable/លក្ខណៈអាចប្រែប្រួល ជាសញ្ញាសំគាល់មួយ តាមធម្មតាគឺតួអក្សរមួយដែលតំណាងឲ្យចំនួនមួយ ឬលេខជាច្រើន ។

x គឺជាលក្ខណៈប្រែប្រួលក្នុង $4x - 3$ និងក្នុង $x + 3 = 5$ ។

variable expression/កន្សោមលក្ខណៈអាចប្រែប្រួល ជាកន្សោមមួយដែលមានលេខ, លក្ខណៈអាចប្រែប្រួល, និងមានវិធីធ្វើ ។

$4x - 3$ និង $2t^2$ គឺជាលក្ខណៈប្រែប្រួល ។

Venn diagram/ឌីយ៉ាគ្រាមវិន ជាឌីយ៉ាគ្រាម (គំនូរតារាងដែលពន្យល់) មួយដែលប្រើរាងដេរីម៉ូបង្ហាញលក្ខណៈល្មុតទាំងពួង មានទាក់ទងគ្នាជាយ៉ាងណា ។



verbal model/លំនាំតាមសំដី ជាពាក្យសមីការមួយដែលជាតំណាងឲ្យពាក្យពេចន៍ស្ថានការណ៍ ។

ចំងាយ ល្បឿន • ពេល
បានធ្វើដំណើរ = នៃឡាន បានធ្វើដំណើរ

vertex of an angle/មុមកំពូល ជាចុងចំណុចធម្មតានៃអង្កបន្ទាត់ (កន្លះ ឬពាក់កណ្តាលបន្ទាត់) ពីរ ដែលកើតទៅជាមុម ។

មើល មុម ។

vertex of a polygon/កំពូលចតុកោណ ជាចំណុចមួយដែលជាយពីរនៃពហុកោណមួយជួបគ្នា ។ ពហុវចនៈនៃពាក្យ vertex គឺ *vertices* ។

មើល ពហុកោណ ។

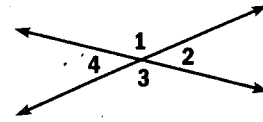
vertex of a polyhedron/កំពូលនៃពហុតំល ចំណុចមួយដែលតែមពីរ ឬច្រើនរបស់ពហុតំលជួបគ្នា ។ ពហុវចនៈនៃពាក្យ vertex គឺ *vertices* ។

សូមមើល តែមនៃពហុតំល។

vertex of a solid/កំពូលវត្តមាន (វត្តមាន) ជាចំណុចមួយដែលជ្រុងនៃវត្តមានជួបគ្នា ។ ពហុវិចនៈនៃពាក្យ vertex គឺ *vertices* ។

មើល ជ្រុងវត្តមាន ។

vertical angles/មុមបញ្ជ្រវ ទៅពេលណាបន្ទាត់ពីរប្រសព្វគ្នា ហើយមានមុមផ្ទុយគ្នាទៅវិញទៅមក គឺជាមុមបញ្ជ្រវ ។

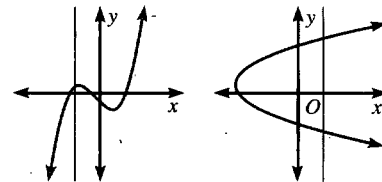


$\angle 1$ និង $\angle 3$ គឺជាមុមបញ្ជ្រវ ;
 $\angle 2$ និង $\angle 4$ ក៏ជាមុមបញ្ជ្រវដែរ ។

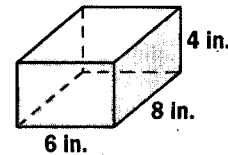
vertical axis/អ័ក្សបញ្ជ្រវ បន្ទាត់ចំនួនបញ្ជ្រវនៃ ក្រាបមួយ។

សូមមើល ប្លង់កូអរដោនេ។

vertical line test/ការសាកបន្ទាត់បញ្ជ្រវ បើសិនជាបន្ទាត់បញ្ជ្រវប្រសព្វនឹងគំនូរតាងមួយ លើសពីមួយចំណុច នោះគំនូរតាងគឺមិនតំណាងឲ្យមុខងារមួយទេ ។



volume of a solid/ចំណុះវត្តមាន (មាឌវត្តមាន) ជាចំនួននៃលំហដែលវត្តមាន តាំងនៅ ។ ចំណុះត្រូវបានវាស់តាមខ្នាតគីប ។



$$\text{ចំណុះ} = lwh = 6 \cdot 8 \cdot 4 = 192 \text{ គីប}$$

whole numbers/លេខទាំងមូល គឺជាលេខ 0, 1, 2, 3



width/ទទឹង មើល ទំហំ ។

x-axis/អ័ក្ស-អ័ក្ស ជាអ័ក្សបញ្ជ្រវនៅក្នុងផ្ទៃរាបសំរឹបមួយ ។

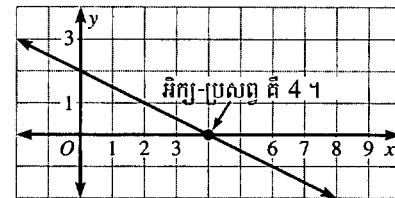
មើល ផ្ទៃរាបសំរឹប ។



x-coordinate/អ័ក្ស-សំរឹប ជាលេខដ៏បង្អស់នៅក្នុងលំដាប់គូ ដែលជាតំណាងឲ្យចំណុចមួយ នៅក្នុងផ្ទៃរាបសំរឹបមួយ ។

អ័ក្ស-សំរឹប (*x*-coordinate) នៃលំដាប់គូ $(-2, 1)$ គឺ -2 ។

x-intercept/អ័ក្ស-ប្រសព្វ ជាអ័ក្ស-សំរឹប (*x*-coordinate) នៃចំណុចជាទីដែលគំនូរតាងប្រសព្វអ័ក្ស-អ័ក្ស (*x*-axis) ។



y-axis/ដី-អ័ក្ស ជាអ័ក្សបញ្ជ្រវនៅក្នុងផ្ទៃរាបសំរឹបមួយ ។

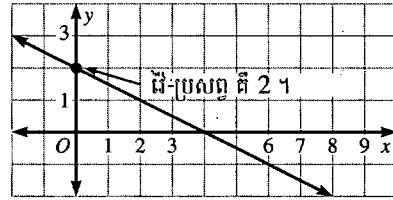
មើល ផ្ទៃរាបសំរឹប ។



y-coordinate/ដី-សំរឹប ជាលេខទីពីរនៅក្នុងលំដាប់គូ ដែលជាតំណាងឲ្យចំណុចមួយ នៅក្នុងផ្ទៃរាបសំរឹបមួយ ។

ដី-សំរឹប (*y*-coordinate) នៃលំដាប់គូ $(-2, 1)$ គឺ 1 ។

y-intercept/ដី-ប្រសព្វ ជាដី-សំរេប (y -coordinate) នៃចំណុច
ជាទីដែលគំនូរតាងប្រសព្វដី-អ័ក្ស (y -axis) ។



Middle School Math Glossaries in:

English

Spanish

Chinese

Vietnamese

Cambodian

Laotian

Arabic

Haitian Creole

Russian

Portuguese

Larson

Boswell

Kanold

Stiff

ISBN-13: 978-0-618-74113-7
ISBN-10: 0-618-74113-5

9 780618 741137 90000>



9 780618 741137