

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

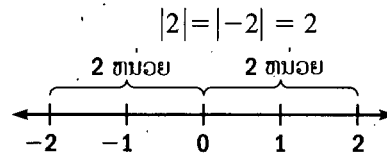
LAOTIAN

A

LAOTIAN

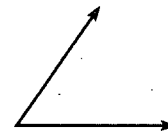
absolute value / ຄຸນຄ່າຕາຍຕົວ

ຄຸນຄ່າຕາຍຕົວຂອງ a ແມ່ນຮະຍະຮະວ່າງ a ແລະ 0 ເທິງແຖວຈຳນວນ.
ຄຸນຄ່າຕາຍຕົວຂອງ a ແມ່ນຂຽນ $|a|$.



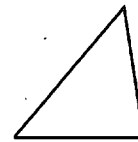
acute angle / ມຸມແຫລມ

ແມ່ນມຸມ ທີ່ແທກໄດ້ ຕໍ່າກວ່າ 90° ອົງສາ.



acute triangle / ຮູບສາມຫລ່ຽນ ມຸມແຫລມ

ແມ່ນມຸມສາມຫລ່ຽນ ທີ່ມີມຸມແຫລມສາມມຸມ.



addition property of equality / ການສົມຊັບສົມຈຳນວນເທົ່າກັນ

ຄືສົມຈຳນວນທີ່ຄືກັນ ໃນແຕ່ລະຝ່າຍຂອງຈຳນວນເທົ່າກັນ ຜົນອອກມາໄດ້
ຈຳນວນເທົ່າເທົ່າທຽມກັນ.

ຖ້າ $x - 5 = 2$, ດັ່ງນັ້ນ
 $x - 5 + 5 = 2 + 5$, ດັ່ງນັ້ນ $x = 7$.
ຖ້າ $x - a = b$, ດັ່ງນັ້ນ
 $x - a + a = b + a$.

additive identity / ລັກສະນະ ທີ່ຕື່ມຂຶ້ນ

ຈຳນວນ 0 ແມ່ນລັກສະນະທີ່ຕື່ມຂຶ້ນ ເພາະວ່າ ຈຳນວນຮວມຂອງທຸກໆ
ຈຳນວນ ແລະ 0 ແມ່ນ ຈຳນວນດັ້ງເດີມ.

$$-7 + 0 = -7$$

$$a + 0 = a$$

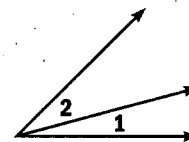
additive inverse / ກັບປັ້ນ ສິ່ງທີ່ຕື່ມຂຶ້ນ

ກັບປັ້ນ ຂອງຈຳນວນ a ແມ່ນຈຳນວນທີ່ກົງກັນຂ້າມ, ຫລື $-a$. ຮວມຍອດ
ຂອງຈຳນວນນຶ່ງ ແລະກັບປັ້ນສິ່ງທີ່ຕື່ມຂຶ້ນ ແມ່ນ 0.

ກັບປັ້ນ ສິ່ງທີ່ຕື່ມຂຶ້ນ ຂອງ 6 ແມ່ນ -6 ,
ດັ່ງນັ້ນ $6 + (-6) = 0$.

adjacent angles / ປາຍມຸມດ້ານດຽວກັນ

ມຸມສອງມຸມ ຮວມຈຸດສຸດດ້ານດຽວກັນ ແລະເສັ້ນປັ້ນທັບກັນ.



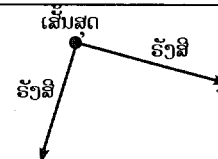
$\angle 1$ ແລະ $\angle 2$ ແມ່ນປາຍມຸມ ດ້ານດຽວກັນ.

algebraic expression / ການສະແດງອອກຂອງ ຜົນຊະຄະນິດ

ເບິ່ງ ການສະແດງອອກຂອງການປ່ຽນແປງ.

angle / ມຸມ

ເສັ້ນຮັງສີ ສອງເສັ້ນ ທີ່ມີສິ້ນສຸດດຽວກັນ, ຮຽກວ່າ ຈຸດສຸດ.



angle of rotation / ມຸມຂອງການໝຸນວຽນ

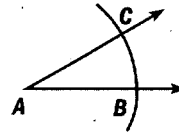
ການໝຸນວຽນ, ມຸມເກີດຂຶ້ນຈາກເສັ້ນຮັງສີສອງເສັ້ນ ຂຶດຈາກຈຸດກາງ
ຂອງການໝຸນວຽນ ຜ່ານຈຸດດຽວກັນ ຈາກຮູບຮ່າງລັກສະນະດັ້ງເດີມ.

ເບິ່ງ ການໝຸນວຽນ.

annual interest rate / ດອກເບ້ຍ ປະຈຳປີ
ເປີເຊັນ ຂອງຕົ້ນທຶນ ທີ່ໄດ້ຮັບ ຫລື ຈ່າຍ ຕໍ່ປີ.

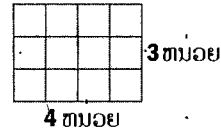
ຖ້າທ່ານເອົາເງິນໄປຝາກທະນາຄານ \$100 ທີ່ຈ່າຍ 4% ຕໍ່ປີ, ດັ່ງນັ້ນ 4% ແມ່ນ ດອກເບ້ຍ ປະຈຳປີ.

arc / ເສັ້ນກົງ
ສ່ວນນຶ່ງ ຂອງຮູບວົງມົນ.



ຊຸມທາງເສັ້ນກົງ $\angle A$ ທີ່ຈຸດ B ແລະ C.

area / ຜືນທີ່
ປະຣິມານຜິວຜືນທີ່ຄອບວົງໂດຍຮູບຮ່າງອັນນຶ່ງ. ຜືນທີ່ ແມ່ນແທກຈາກສີ່ຫລ່ຽມມົນທິນຂອງແຕ່ລະຫນ່ວຍ ດັ່ງສີ່ຫລ່ຽມມົນທິນ ຝີຕ (ft²) ຫລື ສີ່ຫລ່ຽມມົນທິນ ແມັຕ (m²).



ຜືນທີ່ = 12 ຫນ່ວຍ ສີ່ຫລ່ຽມມົນທິນ

associative property of addition / ການສົມຊັບສົມພັນກັນ
ຄຸນຄ່າຂອງຍອດຮວມ ບໍ່ໄດ້ຂຶ້ນກັບການຈັດກຸ່ມຂອງຈຳນວນຕ່າງໆແບບໃດ.

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

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

associative property of multiplication / ການຄູນຊັບສົມພັນກັນ
ຄຸນຄ່າຂອງຜົນຄູນອັນນຶ່ງ ບໍ່ໄດ້ຂຶ້ນກັບການຈັດກຸ່ມຕ່າງໆແບບໃດ.

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

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

average / ຈຳນວນສະເລ່ຍ
ຈຳນວນດຽວ ໃຊ້ອະທິບາຍ ແມ່ນຫຍັງຄືແບບຢ່າງຊຸດນຶ່ງຂອງຂໍ້ມູນ.

ເບິ່ງ ສະເລ່ຍ, ເລກກາງ, ແລະ ແບບ.

axes / ຕັດໃຫ້ຫນ່ວຍລົງ ຕົວເລກເສັ້ນຂນານ, ແກນກາງທີ່ເປັນເສັ້ນຂນານ, ແລະຕົວເລກເປັນແນວຕັ້ງ, ແກນ ກາງແນວຕັ້ງ, ທີ່ບັນຈົບກັນ (0, 0).

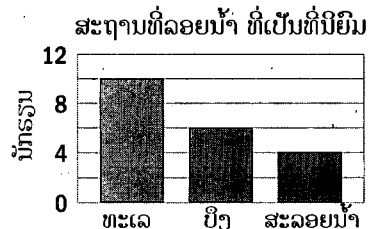
ເບິ່ງ ຜືນພຽງປະສານກັນ.

B

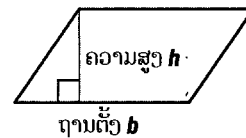
balance / ຈຳນວນເຫລືອ ຍົກຍອດຂອງດອກເບ້ຍ ແລະ ເງິນຕົ້ນ.

ເບິ່ງ ດອກເບ້ຍ ຈ່າຍໆ.

bar graph / ຫອນ ກຣາຟ
ກຣາຟອັນນຶ່ງ ຊຶ່ງຄວາມຍາວຂອງຫອນ ໃຊ້ເປັນສິ່ງປຽບທຽບຂໍ້ມູນ.



base of a parallelogram / ຮູບສີ່ຫລ່ຽມຕາງຄວາຍ
ສ່ວນຍາວດ້ານຂ້າງ ຂອງຮູບສີ່ຫລ່ຽມດ້ານຂນານ ສາມາດໃຊ້ເປັນຜືນໄດ້.

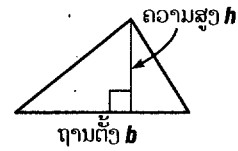


base of a power / ເລກຕົວຕັ້ງ
ຕົວເລກ ຫລື ການສະແດງອອກທີ່ໃຊ້ເປັນຜົນຄູນໃນການຄູນຊ້ຳ.

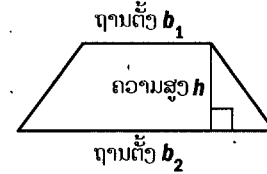
ໃນກໍາລັງ 5³, ຜືນແມ່ນ 5.

base of a solid / ຝື່ນ ຂອງທີ່ແຂງບໍ່ມີຮູ
ເບິ່ງ ຮູບສາມມິຕິ, ຮູບຊິງກະບອກ, ຮູບພິຣາມິດ, ແລະ ຮູບກວຍແຫລມ.

base of a triangle / ຝື່ນຂອງຮູບສາມຫລ່ຽມ
ສ່ວນຍາວດ້ານຂ້າງຂອງຮູບສາມຫລ່ຽມ ສາມາດໃຊ້ເປັນຝື່ນໄດ້.



bases of a trapezoid / ຝື່ນຂອງຮູບສີ່ຫລ່ຽມທີ່ມີສອງດ້ານຂນານກັນ
ສ່ວນຍາວທີ່ມີດ້ານຂນານກັນ ຂອງຮູບສີ່ຫລ່ຽມທີ່ມີດ້ານຂນານກັນ.



benchmark / ໝູດຮັງວັດ
ວັດຖຸທີ່ຄຸ້ມຕາ ທີ່ສາມາດໃຊ້ກະຂນາດຂອງໜ່ວຍໄດ້ຢ່າງໃກ້ຄຽງ.

ສ່ວນຍາວຂອງແນວຂັດເຈ້ຍອັນນ້ອຍ ແມ່ນປະມານ ນຶ່ງອິນຊ໌.

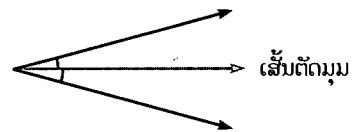
biased sample / ຕົວຢ່າງ ເອນອຽງ
ຕົວຢ່າງນຶ່ງຄື ບໍ່ແມ່ນຕົວແທນຂອງຜົນເມືອງທີ່ເຂົາເລືອກຂຶ້ນມາ.

ສະມາຊິກ ຄະນະຝຸ່ນຕອລນຶ່ງ ແມ່ນຕົວຢ່າງເອນ ອຽງ ຖ້າເຈົ້າຕ້ອງການຝຶຈາຣະນາ ສເລັ່ງ ຈຳນວນເວລາທີ່ນັກຮຽນໃຊ້ນຳການຫລິ້ນກິລາ ແຕ່ ລະອາທິດ.

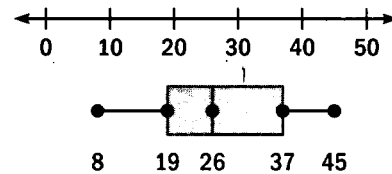
binomial / ຄຳຂອງເລກສອງຈຳນວນ
ຄຳຂອງເລກຢະກອບດ້ວຍຫລາຍຈຳນວນ ກັບ ສອງ ເທື່ອ.

$$7y^4 + 9$$

bisector of an angle / ເສັ້ນຕັດມຸມ ເສັ້ນລັດສະໝີທີ່ແບ່ງ ມຸມອອກເປັນສອງມຸມເຊິ່ງ ຍັງຄົງມີຂະໜາດ ເທົ່າເດີມ.



box-and-whisker plot / ເສັ້ນອະທິບາຍຂໍ້ມູນ
ຂໍ້ມູນທີ່ສະແດງການແບ່ງຂໍ້ມູນໝວດນຶ່ງເປັນສ່ວນດ້ວຍວິທີລິດລົງສຸດຂີດ, ລິດລົງນຶ່ງສ່ວນສີ່ແບບກາງ, ສູງກວ່ານຶ່ງສ່ວນສີ່, ແລະ ສູງສຸດຂີດ.



capacity / ປະສິດທິພາບ
ປະສິດທິພາບ ການວັດແທກປະຣິມານທີ່ເຄື່ອງໃສ່ຂອງສາມາດຮັບໄດ້.

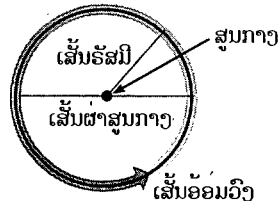
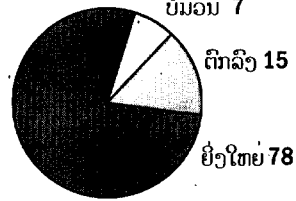
center of a circle / ສູນກາງຂອງຮູບວົງມົນ
ຈຸດຢູ່ໃນວົງມົນນັ້ນ ຄືຮະຍະທີ່ເທົ່າກັນຈາກທຸກຈຸດເທິງວົງມົນ.

ເບິ່ງ ຮູບວົງມົນ.

center of rotation / ສູນກາງຂອງການໝຸນວຽນ
ຈຸດທີ່ຮູບນຶ່ງຫັນປິ່ນ ເມື່ອຮູບຜ່ານການໝຸນວຽນ.

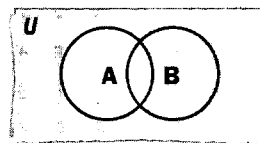
ເບິ່ງ ການໝຸນປ່ຽນ.



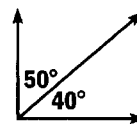
<p>circle / ຮູບວົງມົນ ການວາງຈຸດທຸກຈຸດ ໃນພື້ນທີ່ຮາບພຽງນຶ່ງ ທີ່ມີຮະຍະເທົ່າກັນ, ຮຽກວ່າເສັ້ນຮັສມີ, ຈາກຈຸດທີ່ແນ່ນອນແລວ, ຮຽກວ່າ ສູນກາງ.</p>	
<p>circle graph / ກຣາຟ ທີ່ເປັນຮູບວົງມົນ ກຣາຟ ທີ່ເປັນຕົວແທນຂໍ້ມູນ ກໍຄືສ່ວນ ຂອງຮູບວົງມົນອັນນຶ່ງ. ຮູບວົງມົນ ທັງໝົດ ກໍຄືຕົວແທນ ຂອງຂໍ້ມູນທັງໝົດ.</p>	<p>ຄວາມຄິດເຫັນ ຂອງ ໂຣລເລີ ໂຄສເຕີ</p> 
<p>circumference / ເສັ້ນອ້ອມວົງ ຮະຍະຂອງຮອບວົງມົນ.</p>	<p>ເບິ່ງ ຮູບວົງມົນ.</p>
<p>clustering / ເປັນກອດ ວິທີ ກະຍອດຈຳນວນອັນນຶ່ງ ເມື່ອຕື່ມຕົວເລກເຂົ້າໄປ ກໍມີຄ່າເທົ່າກັນ.</p>	<p>ເຈົ້າສາມາດ ກະຍອດຈຳນວນ $72 + 69 + 65$ ໃຫ້ເປັນ $3(70) = 210$.</p>
<p>coefficient / ເລກທະວີຄູນ ຕົວເລກ ທີ່ເປັນສ່ວນຂອງຈຳນວນນຶ່ງ ທີ່ຮວມຢູ່ໃນການປ່ຽນແປງບໍ່ຕາຍຕົວ.</p>	<p>ເລກທະວີຄູນ ຂອງ $7x$ ຄື 7.</p>
<p>combination / ຈຳນວນສິ່ງຂອງທີ່ຮວມກັນ ການຮວມສິ່ງຂອງເຂົ້າກັນ ຊຶ່ງຈະເປັນລຳດັບຫລືບໍ່ ບໍ່ສຳຄັນ.</p>	<p>ໄດ້ມີສິ່ງຂອງຮວມກັນ 6 ຢ່າງ ມີຈິດໝາຍ 2 ສບັບ ຖືກເລືອກອອກມາຈາກຈິດໝາຍ 4 ສບັບ ໃນຄຳວ່າ VASE: VA VS VE AS AE SE</p>
<p>common factor / ສ່ວນທີ່ຕື່ມຂຶ້ນ ທັມມະດາ ຕົວເລກທັງໝົດທີ່ເປັນ ສ່ວນທີ່ຕື່ມຂຶ້ນທັມມະດາ ຂອງສອງ ຫລື ຕົວເລກທັງໝົດ ທີ່ຫລາຍກວ່າ ທີ່ ບໍ່ແມ່ນສູນ.</p>	<p>ສ່ວນທີ່ຕື່ມຂຶ້ນທັມມະດາຂອງ 8 ແລະ 12 ຄື 1, 2, ແລະ 4.</p>
<p>common multiple / ຜົນຄູນຂຶ້ນທັມມະດາ ເລກທັງໝົດທີ່ຄູນສອງ ຫລືຫລາຍກວ່າ ທີ່ບໍ່ແມ່ນສູນ.</p>	<p>ຜົນຄູນຂຶ້ນທັມມະດາຂອງ 6 ແລະ 8 ຄື 24, 48, 72, 96, . . .</p>
<p>commutative property of addition / ການປ່ຽນແປງ ການສົມຊັບສິນ ໃນຍອດຮວມ, ເຈົ້າສາມາດຕື່ມຈຳນວນ ແບບໃດກໍໄດ້.</p>	<p>$4 + 7 = 7 + 4$ $a + b = b + a$</p>
<p>commutative property of multiplication / ການປ່ຽນແປງ ການຄູນຊັບສິນ ໃນຜົນຄູນອັນນຶ່ງ ເຈົ້າສາມາດຄູນ ສ່ວນທີ່ຕື່ມຂຶ້ນ ແບບໃດກໍໄດ້.</p>	<p>$5(-8) = -8(5)$ $ab = ba$</p>
<p>compatible numbers / ຕົວເລກທີ່ໄປນຳກັນໄດ້ ຕົວເລກທີ່ເຮັດໃຫ້ການຄຳນວນງ່າຍຂຶ້ນ.</p>	<p>ການກະຕວງ ຜົນຂອງການຫານ $377.25 \div 21$, ໃຊ້ ຕົວເລກທີ່ໄປນຳກັນໄດ້ : $377.25 \div 21 \approx 380 \div 20 = 19$</p>

complement / ກຸ່ມປະກອບ

ກຸ່ມທີ່ປະກອບດ້ວຍສະມາຊິກ ທັງໝົດ ທີ່ຢູ່ໃນກຸ່ມບໍ່ຈຳກັດຂອບເຂດ U ແຕ່ບໍ່ຢູ່ໃນກຸ່ມ A , ຂຽນເປັນ $\sim A$.



complementary angles / ນຸ່ມ ຈຳນວນອົງສາທີ່ເຮັດໃຫ້ເກີດ 90 ອົງສາ
ນຸ່ມສອງນຸ່ມ ຊຶ່ງແຫກໄດ້ 90° ອົງສາ.



complementary events / ຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນຂອງຈຳນວນອົງສາທີ່ເຮັດ ໃຫ້ເກີດ 90 ອົງສາ
ຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນ ທີ່ບໍ່ມີຜົນອອກມາ ທັມມະດາ ແລະເມື່ອໃຊ້ນຳກັນ ຈະອອກມາເປັນການທົດລອງທັງໝົດ.

ເມື່ອກ້ວລູກເຕົ້າ, ຜົນທີ່ເກີດຈະໄດ້ຮັບເປັນເລກຄືກ ແລະ ໄດ້ຮັບເປັນເລກຄູ່ ແມ່ນຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນຂອງ ຈຳນວນ ອົງສາທີ່ເຮັດໃຫ້ເກີດ 90 ອົງສາ.

composite number / ສ່ວນປະກອບເປັນຈຳນວນ
ຈຳນວນເຕັມ ໃຫຍ່ກວ່າ 1 ນັ້ນມີ ສ່ວນທີ່ຕື່ມຂຶ້ນ ແຕກຕ່າງກວ່າຕົວມັນເອງ ແລະ 1.

6 ແມ່ນສ່ວນປະກອບເປັນຈຳນວນ ເພາະວ່າ ສ່ວນທີ່ຕື່ມຂຶ້ນ ແມ່ນ 1, 2, 3, ແລະ 6.

compound events / ກໍລະນີກະທົບ
ສອງຫຼືຫຼາຍກວ່າສອງ ເຫດການທີ່ເກີດຂຶ້ນພ້ອມກັນຫຼືເກີດຂຶ້ນຕາມມາ.

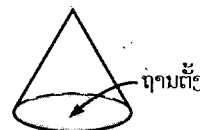
ເບິ່ງ ຜົນສະທ້ອນຄົງທີ່ ແລະ ເຫດການທີ່ຂຶ້ນກັບຜູ້ອື່ນ.

compound interest / ດອກເບ້ຍທົບຕົ້ນ
ດອກເບ້ຍຫຼືຜົນ ປະໂຫຍດທີ່ໄດ້ ຈາກ ການລົງທຶນລວມ ໄປເຖິງດອກເບ້ຍຫຼືຜົນ ປະໂຫຍດເດີມທີ່ໄດ້ ຜົນ ປະໂຫຍດຢູ່ແລ້ວ.

ທ່ານຝາກເງິນ \$250 ທີ່ໄດ້ດອກເບ້ຍ 4% ຕໍ່ປີ. ຜ່ານໄປ 5 ປີ ເງິນຝາກຂອງທ່ານກໍຈະມີຈຳນວນ $y = 250(1 + 0.04)^5 \approx \304.16 .

computation / ການຄຳນວນ ການດຳເນີນການປະຕິບັດງານຊອກຫາ ຈຳນວນນຶ່ງ. ການຄຳນວນ ຍັງສາ ມາດ ໃຫ້ຜົນແກ່ການປະຕິບັດງານ.

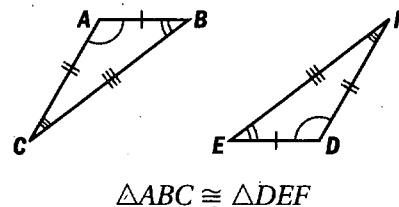
cone / ຮູບຊິງຈ້ອ
ຮູບສາມມິຕິ ທີ່ມີຜິ້ນເປັນວົງມົນ ແລະຈຸດສຸດ ບໍ່ຮາບພຽງ.



congruent angles / ນຸ່ມເທົ່າກັນ ນຸ່ມທີ່ເທົ່າກັນ.

ເບິ່ງ ຮູບສາມາຫລ່ຽມສະເຫມີ.

congruent polygons / ຮູບແບບທີ່ມີຫຼາຍກວ່າສີ່ຫນ້າທີ່ເທົ່າກັນ
ຮູບແບບທີ່ມີຫຼາຍກວ່າສີ່ຫນ້າທີ່ເທົ່າກັນນັ້ນຂອງພວກມັນ ລ້ວນແຕ່ເທົ່າກັນແລະດ້ານຂ້າງຂອງພວກມັນກໍ່ເທົ່າກັນ. ມີສັນຍາລັກແມ່ນ \cong ໝາຍເຖິງເທົ່າກັນແລະອ່ານວ່າ "is congruent to." "ນັ້ນເທົ່າກັນ".



congruent segments / ສ່ວນຂອງເສັ້ນທີ່ເທົ່າກັນ
ສ່ວນຂອງ ເສັ້ນທີ່ເທົ່າກັນພໍດີ.

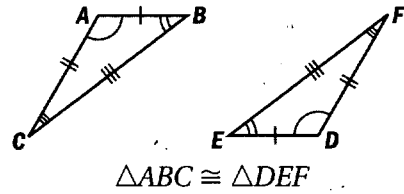
ເບິ່ງ ຮູບແບບທີ່ມີຫຼາຍກວ່າສີ່ຫນ້າທີ່ເທົ່າກັນ.

congruent sides / ດ້ານຂ້າງ ເທົ່າກັນ ດ້ານຂ້າງທີ່ມີຄວາມຍາວຄືກັນ.

ເບິ່ງ ຮູບສາມາຫລ່ຽມສະເຫມີ.

congruent triangles / ຮູບສາມາຫລ່ຽນສະເໝີ

ຮູບສາມາຫລ່ຽນທີ່ມີຂ້າງ ແລະ ຮູບຮ່າງຄືກັນ. ມູມເຊິ່ງກັນ ແລະ ຂ້າງເຊິ່ງກັນ ແມ່ນຄືກັນ.



constant term / ຈຳນວນທີ່ແນ່ນອນ

ຈຳນວນທີ່ມີຕົວເລກບໍ່ປ່ຽນແປງ.

ການສະແດງອອກຂອງ $5y + 9$,
ຈຳນວນ 9 ແມ່ນຈຳນວນທີ່ແນ່ນອນ.

converse / ການກັບກັນ

ຖ້າວ່າ ເປັນດັ່ງນັ້ນ ບັນຊີການເງິນ ທີ່ຂໍສົມມຸດ ແລະ ຂໍສລຸບ ຂອງບັນຊີ
ການ ເງິນ ດັ່ງເດີມຈຶ່ງໄດ້ກັບກັນ.

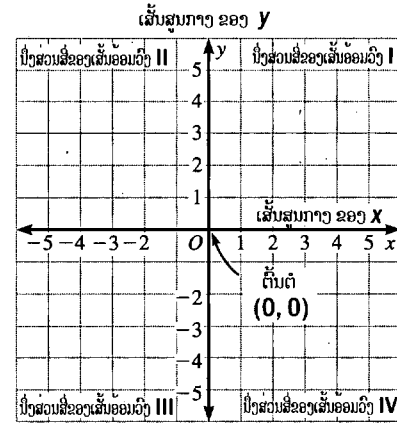
ດັ່ງເດີມ: ຖ້າເຈົ້າທຳຄວາມສະອາດຫ້ອງຂອງເຈົ້າ,
ດັ່ງນັ້ນ ຫ້ອງຂອງເຈົ້າຕ້ອງລຽບລ້ອຍ.

ກັບກັນ: ຖ້າຫ້ອງຂອງເຈົ້າລຽບລ້ອຍ,
ດັ່ງນັ້ນ ເຈົ້າ ໄດ້ທຳຄວາມສະອາດມັນ.

coordinate grid / ເສັ້ນຈຸດປະສານ ເບິ່ງ ການວາງເສັ້ນ.

coordinate plane / ການວາງເສັ້ນ

ພື້ນທີ່ຮາບພຽງ ແບ່ງເປັນສີ່ສ່ວນມົນທົນ ເປັນເສັ້ນຕົວເລກແນວຂນານ ຮຽກວ່າ
 x -axis ແລະ ເປັນເສັ້ນຕົວເລກ ແນວຕັ້ງ ຮຽກວ່າ y -axis.



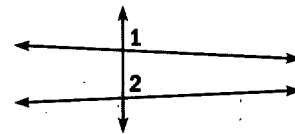
coordinates / ການປະສານງານ

ຕົວເລກ ຮຽງເປັນຄູ່ຕາມລຳດັບ ທີ່ກຳຕັ້ງຈຸດອັນນຶ່ງ ປະສານງານບິນເສັ້ນທາງ
ດຽວກັນ. ເບິ່ງ x -coordinate ແລະ y -coordinate.

ເລກ 4 ແລະ 3 (4, 3) ເປັນຄູ່ຕາມລຳດັບ
ແມ່ນປະສານງານກັບ ກຣາຟ ຂອງ (4, 3), ຊຶ່ງ
ຕັ້ງ ໜ່ວຍ 4 ໄວ້ເບື້ອງຂວາ ແລະ ໜ່ວຍ 3
ຂຶ້ນເທິງ ຈາກ (0, 0).

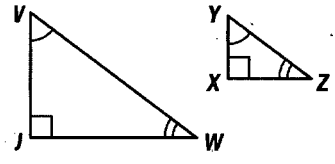
corresponding angles / ມູມ ທີ່ມີລັກສະນະດຽວກັນ

ມູມ ທີ່ຕັ້ງຢູ່ໃນລັກສະນະດຽວກັນ ເມື່ອມີເສັ້ນນຶ່ງຕັດກັນ ກັບເສັ້ນສອງເສັ້ນ.



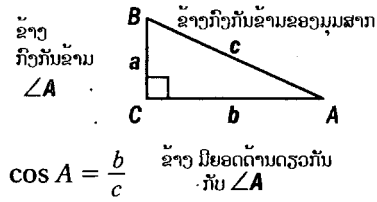
$\angle 1$ ແລະ $\angle 2$ ແມ່ນມູມທີ່ມີລັກສະນະດຽວກັນ.

corresponding parts / ພາກສ່ວນທີ່ມີລັກສະນະດຽວກັນ
 ດ້ານຂ້າງຂອງສອງອັນ ແລະ ມຸມຂອງຮູບຫລ່ຽມທີ່ມີຫລາຍດ້ານ ທີ່ຕັ້ງຢູ່ໃນ
 ທາດດຽວກັນ.



ພາກສ່ວນທີ່ມີລັກສະນະດຽວກັນ:
 $\angle U$ ແລະ $\angle X$, $\angle V$ ແລະ $\angle Y$,
 $\angle W$ ແລະ $\angle Z$, \overline{UV} ແລະ \overline{XY} ,
 \overline{VW} ແລະ \overline{YZ} , \overline{UW} ແລະ \overline{XZ} .

cosine / ເລກໂຄຊາຍ
 ເລກໂຄຊາຍ ຂອງມຸມແຫ່ລມ A ຮູບສາມຫລ່ຽມທີ່ຢູ່ກ້າຂວາ ແມ່ນອັດຕະຮາ
 ສ່ວນ ຂອງຂ້າງທີ່ຕິດຕໍ່ກັນກັບດ້ານຍາວສຸດຂອງຮູບສາມຫລ່ຽມ.



counting principle / ຫລັກການນັບ ຖ້າເຫດການນຶ່ງສາມາດເກີດຂຶ້ນ
 ໃນຮູບແບບ m , ແລະ ສຳຮັບເຫດການແຕ່ລະເທື່ອ ເຫດການອື່ນທີ່ສອງ ສາ
 ມາດ ເກີດຂຶ້ນໃນຮູບແບບ n , ດັ່ງນັ້ນ ຕົວເລກຂອງຮູບແບບທັງສອງເຫດ
 ການສາມາດເກີດຂຶ້ນໂດນຳກັນ ຄື $m \cdot n$. ຫລັກການນັບ ສາມາດ ຍຶດອອກ
 ເປັນສາມ ເຫດການ ຫລືຫລາຍກວ່າກໍໄດ້.

ຖ້າເສື້ອ T-shirt ເຮັດຂຶ້ນມາ 5 ຂນາດ ແລະ 7
 ສີນດັ່ງນັ້ນ ຈຳນວນເສື້ອ T-shirts ທີ່ສາມາດ
 ເປັນໄປໄດ້ ຄື $5 \cdot 7 = 35$.

cross products / ເລກຂວ່າຍກັນ
 ໃນສັດສ່ວນຂອງ $\frac{a}{b} = \frac{c}{d}$ ທີ່ຕັ້ງ $b \neq 0$ ແລະ
 $d \neq 0$, ເລກຂວ່າຍກັນ ຄື ad ແລະ bc .

ເລກຂວ່າຍກັນ ຂອງສັດສ່ວນຂອງ $\frac{2}{3} = \frac{4}{6}$
 ຄື $2 \cdot 6$ ແລະ $3 \cdot 4$.

cross products property / ກົນນະສິດຂອງເລກຂວ່າຍກັນ
 ສັດສ່ວນອັນນຶ່ງ ຂອງເລກຂວ່າຍກັນ ຄື ເທົ່າກັນ.

ຖ້າ $\frac{4}{9} = \frac{12}{x}$, ດັ່ງນັ້ນ $4x = 9 \cdot 12$.
 ຖ້າ $\frac{a}{b} = \frac{c}{d}$ ທີ່ຕັ້ງ $b \neq 0$ ແລະ $d \neq 0$,
 ດັ່ງນັ້ນ $ad = bc$.

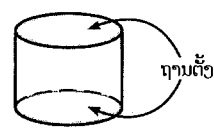
cube / ເລກຜະລິງສາມ ຮູບແກ້ວຜິສຊິມ ສາມຫລ່ຽມອັນນຶ່ງກັບຜິນທີ່
 ຮູບສີ່ຫລ່ຽມມົນທົນ ທີ່ສອດຄ່ອງກັນ 6 ອັນ.

ເບິ່ງ ຂອງທີ່ແຂງບໍ່ມີຮູ.

cubed / ເລກຜະລິງສາມ
 ເລກຜະລິງສາມອັນນຶ່ງ ຄື ກຳລັງທີສາມ ຂອງເລກ.

ເລກຜະລິງສາມ 4 ອັນ ບິ່ງບອກວ່າ 4^3 ,
 ຫລື 64.

cylinder / ຮູບຊິງບັ້ງ
 ຮູບຂອງແຂງບໍ່ມີຮູ ກັບຜິນວົງມັນທີ່ສອດຄ່ອງກັນ
 ອອງອັນ ວາງເປັນເສັ້ນຂນານ ເທິງຜິນຮາບພຽງ.



data / ຂໍ້ມູນ ຮາຍຮະອຽດ, ຄວາມຈິງ, ຫລື ຕົວເລກ ທີ່ບໍ່ລຍາຍ
 ບາງສິ່ງບາງຢ່າງ.

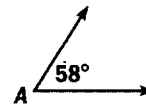
ຈຳນວນອິຖ ທີ່ຂາຍໃນແຕ່ລະປີ
 ທີ່ອ້າງຕົວແທນຈຳໜ່າຍອິຖ :
 340, 350, 345, 347, 352, 360, 365



decimal / ເລກທະສະນິຍົມ ຕົວເລກ ທີ່ຂຽນໂດຍໃຊ້ຄຸນຄ່າຫລັກສິບ ເປັນຮະບົບ. ແຕ່ລະອັນດັບ ຄ່າຂອງມັນແມ່ນ ສິບເທື່ອ ຕໍ່ຄຸນຄ່າເບື້ອງຂວາ.

ເລກທະສະນິຍົມ 3.12 ຄືຕົວແທນຂອງ 3 ຫນ່ວຍ ສົມກັບນຶ່ງສ່ວນສິບ ແລະ 2 ສ່ວນຮອຍ, ຫລື 312 ສ່ວນຮອຍ.

degrees / ອົງສາ ເຄື່ອງຫມາຍ ສໍາຮັບອົງສາ ຄື °. ມີ 360° ໃນວົງມົນ ອັນນຶ່ງ.



ປະລິມານທີ່ແທກໄດ້ຂອງ $\angle A$ ຄື 58°

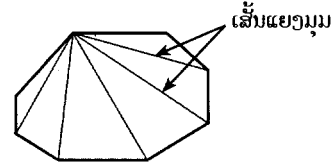
denominator / ຕົວຫານ ຕົວຈໍານວນ b ໃນເລກເສດສ່ວນ $\frac{a}{b}$ ທີ່ຕັ້ງ $b \neq 0$.

ຕົວຫານຂອງ $\frac{7}{13}$ ຄື 13.

dependent events / ເຫດການ ທີ່ຂຶ້ນກັບຜູ້ອື່ນ ເຫດການສອງ ຢ່າງ ທີ່ໄດ້ປາກົດຂຶ້ນ ອັນນຶ່ງໄດ້ກະທົບກະເທືອນ ອີກອັນນຶ່ງ ມີທາງເປັນໄປ ໄດ້ ທີ່ຈະເກີດຂຶ້ນເຊັ່ນກັນ.

ຖົງນຶ່ງ ໃສ່ຫີນອ່ອນສີແດງ 5 ກ່ອນ ແລະສີຟ້າ 8 ກ່ອນ. ເຈົ້າຫາວເລືອກເອົາຫີນອ່ອນກ່ອນນຶ່ງ, ຢ່າ ເອົາໃສ່ໄວ້ຄືນ, ຕໍ່ນັ້ນ ໃຫ້ຈັກເອົາຫີນອ່ອນອີກກ່ອນ ນຶ່ງ. ຜົນທີ່ໄດ້ຮັບໃນຄັ້ງທໍາອິດຄື “ຫີນອ່ອນສີແດງ” ແລະ “ຄັ້ງທີສອງ ຄືສີແດງ” ຄືເຫດການ ທີ່ຂຶ້ນ ກັບຜູ້ອື່ນ.

diagonal / ເສັ້ນແຍງນຸມ ສ່ວນນຶ່ງ ທີ່ແຕກຕ່າງກັບຂ້າງນຶ່ງ, ຊຶ່ງຕິດຕໍ່ຈຸດ ຍອດທີ່ຮວມກັນຂອງຮູບຫລວງນຸມຫລາຍດ້ານ.



diameter of a circle / ເສັ້ນຜ່າສູນກາງຂອງວົງມົນ ຣະຍະຈາກຈຸດສູນກາງຂອງວົງມົນ ໄປຫາຂອບວົງມົນ.

ເບິ່ງ ຮູບວົງມົນ.

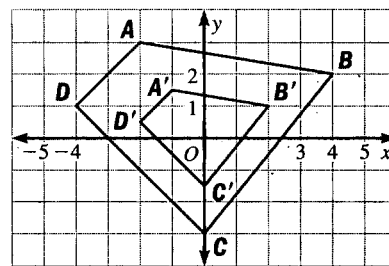
difference / ຄວາມແຕກຕ່າງ ຜົນຂອງກາບລົບ ເລກຕົວນຶ່ງ ຈາກເລກອີກຕົວນຶ່ງ.

ຄວາມແຕກຕ່າງ ຂອງ 7 ແລະ 3 ຄື $7 - 3$, ຫລື 4.

digit / ຫລັກຫນ່ວຍ ຕົວເລກທຸກໆເລກ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ຫລື 9.

ໃນຈໍານວນທັງໝົດ 127,891, ຫລັກຫນ່ວຍ 8 ມີຄ່າເທົ່າ 800, ຫລື 8×100 , ເພາະວ່າ ມັນຢູ່ໃນເຂດຫລັກຮອຍ.

dilation / ການປ່ຽນແປງຮູບ ການປ່ຽນແປງ ທີ່ຍືດອອກ ຫລື ຫົດເຂົ້າຂອງ ຮູບຊົງ.



ອັດຕຣາສ່ວນຕົວຄູນ ຄື $\frac{1}{2}$.

dimension / ຄວາມຫນາແຫນ້ນ ຂນາດຂອງຮູບຮ່າງນຶ່ງ, ໂດຍສະເພາະ ລວງຍາວ (l), ລວງກວ້າງ (w), ຫລື ລວງສູງ (h).

ເບິ່ງ ຜື່ນທີ່, ຖານຕັ້ງ, ລວງສູງ, ແລະ ປະລິມານຂອງ ສິ່ງທີ່ແຂງບໍ່ມີຮູ.

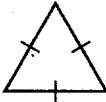
direct variation / ການຜົນແປໂດຍກົງ ການຜົວພັນກັນຂອງສອງຕົວຜັນແປ x ແລະ y ຖ້າບໍ່ມີເລກສູນ k ເຊັ່ນ $y = kx$ ຫຼື $k = \frac{y}{x}$.

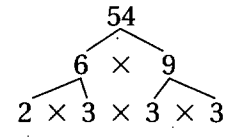
$$y = 5x$$

$$y = kx$$

<p>discount / ການລົດຮາຄາ ຈຳນວນນຶ່ງ ທີ່ຫັກອອກຈາກຮາຄາທຳມະດາຂອງສິ່ງນຶ່ງ ເພື່ອຈະໂດຮາຄາທີ່ຫລຸດ.</p>	<p>ເມື່ອເກີບຮາຄາ \$40 ຫລຸດຮາຄາລົງ 25% , ຮາຄາທີ່ລົດລົງ ແມ່ນ 25% ຂອງ \$40, ຫລື \$10.</p>															
<p>disjoint events / ຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນຂອງການແຍກກັນ ຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນ ທີ່ບໍ່ມີຜົນອອກມາ ຄືກັນ.</p>	<p>ເມື່ອກ້ວງລູກເຕົ້າ , ຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນ “ໂຕເລກຄຳ” ແລະ “ໂຕເລກ 4” ຄືຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນຂອງການແຍກກັນ.</p>															
<p>distributive property / ຄຸນສົມບັດຂອງການແຈກແຈກ ເຈົ້າສາມາດຄູນເລກຈຳນວນນຶ່ງ ແລະ ຍອດຮວມຈຳນວນນຶ່ງ ໂດຍ ຄູນ ຈຳນວນຂອງແຕ່ລະສ່ວນຂອງຍອດຮວມ ແລະ ສົມຈຳນວນເຫລົ່ານີ້. ຊັບສົມບັດດັ່ງກ່າວນີ້ ນຳໄປລົບອອກ.</p>	$a(b + c) = ab + ac$ $3(4 + 6) = 3(4) + 3(6)$ $a(b - c) = ab - ac$ $2(8 - 5) = 2(8) - 2(5)$															
<p>dividend / ຈຳນວນທີ່ຖືກຫານ ຈຳນວນນຶ່ງ ທີ່ຫານອອກໂດຍ ອີກຈຳນວນນຶ່ງ.</p>	<p>ໃນ $18 \div 6 = 3$, ຈຳນວນທີ່ຖືກຫານຄື 18.</p>															
<p>divisible / ສາມາດແບ່ງແຍກໄດ້ ຈຳນວນນຶ່ງສາມາດ ແບ່ງແຍກໄດ້ ດ້ວຍອີກຈຳນວນນຶ່ງ ຖ້າວ່າ ຈຳນວນອື່ນນັ້ນຄື ສ່ວນທີ່ຕິມຂຶ້ນຂອງຕົວທີ່ນຶ່ງ.</p>	<p>ເພາະວ່າ $3 \times 4 = 12$, 12 ຄື ຕົວສາມາດແບ່ງ ແຍກໄດ້ ດ້ວຍ 3 ແລະດ້ວຍ 4.</p>															
<p>division property of equality / ການຫານຊັບສົມຈຳນວນ ເທົ່າກັນ ການແບ່ງແຕ່ລະຝ່າຍໃຫ້ເທົ່າກັນ ດ້ວຍຈຳນວນທີ່ບໍ່ມີເລກສູນຄືກັນ ຜົນອອກມາ ມີຄ່າຄືກັນ ກັບ ເທົ່າກັນ.</p>	<p>ຖ້າ $6x = 54$, ດັ່ງນັ້ນ $\frac{6x}{6} = \frac{54}{6}$, ດັ່ງນັ້ນ $x = 9$. ຖ້າ $ax = b$ ແລະ $a \neq 0$, ດັ່ງນັ້ນ $\frac{ax}{a} = \frac{b}{a}$</p>															
<p>divisor / ຕົວຫານ ຕົວເລກ ທີ່ ນຳມາແບ່ງແຍກອອກຈາກອີກຈຳນວນນຶ່ງ.</p>	<p>ຖ້າ $18 \div 6 = 3$, ຕົວຫານ ຄື 6.</p>															
<p>domain of a function / ໜ້າທີ່ ຂອງກຸ່ມເລກໝູ່ນວນຽນ ໜ້າທີ່ ການຈັດຕັ້ງຄຸນຄ່າສິ່ງທີ່ປ້ອນເຂົ້າໄປທຸກອັນ ທີ່ເປັນໄປໄດ້.</p>	<p>ເບິ່ງ ໜ້າທີ່.</p>															
<p>double bar graph / ກຣາຟ ທີ່ເປັນທ່ອນຄູ່ ກຣາຟທີ່ເປັນທ່ອນ ຊຶ່ງສະແດງໃຫ້ເຫັນ ຂໍ້ມູນ ສອງຊຸດ ຢູ່ເທິງກຣາຟອັນດຽວກັນ.</p>	<p>ສັດທີ່ເປັນທີ່ນິຍົມໃນສ່ວນສັດ</p> <table border="1"> <caption>ສັດທີ່ເປັນທີ່ນິຍົມໃນສ່ວນສັດ</caption> <thead> <tr> <th>ສັດ</th> <th>ຊັ້ນ ປ.ທຶກ</th> <th>ຊັ້ນ ປ.ເຈັດ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ສິ່ງໂຕ</td> <td>20</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>ລີງ</td> <td>30</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>ຊ້າງ</td> <td>20</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>ອື່ນໆ</td> <td>30</td> <td>25</td> </tr> </tbody> </table> <p>□ ຊັ້ນ ປ.ທຶກ ■ ຊັ້ນ ປ.ເຈັດ</p>	ສັດ	ຊັ້ນ ປ.ທຶກ	ຊັ້ນ ປ.ເຈັດ	ສິ່ງໂຕ	20	25	ລີງ	30	25	ຊ້າງ	20	25	ອື່ນໆ	30	25
ສັດ	ຊັ້ນ ປ.ທຶກ	ຊັ້ນ ປ.ເຈັດ														
ສິ່ງໂຕ	20	25														
ລີງ	30	25														
ຊ້າງ	20	25														
ອື່ນໆ	30	25														
<p>edge of a polyhedron / ເສັ້ນຂອບຂອງຮູບທີ່ມີຫຼາຍໜ້າ ເສັ້ນທີ່ສອງໜ້າຂອງຮູບທີ່ມີຫຼາຍໜ້າມາຈອດຕັດກັນ.</p>																
<p>edge of a solid / ຂອບຂອງຮູບຕັ້ງບໍ່ມີຮູບ ເສັ້ນສ່ວນ ທີ່ໜ້າຂອງຮູບຕັ້ງບໍ່ມາຈູກັນ.</p>																

E

<p>elapsed time / ການຜ່ານພື້ນໄປຂອງເວລາ ຈຳນວນຂອງເວລາ ຣະວ່າງ ເວລາເລີ່ມຕົ້ນ ແລະເວລາສິ້ນສຸດ.</p>	<p>ການຜ່ານພື້ນໄປຂອງເວລາ ຈາກ 7:15 A.M. ຫາ 12 P.M. ຄື 4 ຊົ່ວໂມງ ແລະ 45 ນາທີ.</p>
<p>element / ສະມາຊິກປະກອບ ວັດຖຸຫຼືສິ່ງໃດໜຶ່ງທີ່ຢູ່ໃນກຸ່ມ.</p>	<p>5 ແມ່ນສ່ວນປະກອບຫລືວັດຖຸໃດໜຶ່ງ ຢູ່ໃນກຸ່ມທີ່ມີຕົວເລກທັງໝົດ. $W = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, \dots\}$.</p>
<p>empty set / ກຸ່ມຫວ່າງເປົ່າ ກຸ່ມທີ່ບໍ່ມີວັດຖຸຫຼືສະມາຊິກຂຽນອອກ ມາເປັນ \emptyset.</p>	<p>ກຸ່ມທີ່ມີຕົວເລກເປັນລົບທັງໝົດ $= \emptyset$.</p>
<p>endpoint / ຈຸດສິ້ນສຸດ ເບິ່ງ ສ່ວນ ແລະ ຮັງສີ.</p>	
<p>equation / ປໂຍກເລກ ແມ່ນປໂຍກກ່ຽວກັບເລກ ຈັດຕັ້ງຂຶ້ນດ້ວຍເຄື່ອງ ໝາຍເສັ້ນສະເມີກັນ (=) ຣະວ່າງ ການສະແດງອອກຂອງສອງຝ່າຍ.</p>	<p>$3 \cdot 6 = 18$ ແລະ $x + 7 = 12$ ແມ່ນ ປໂຍກເລກ.</p>
<p>equilateral triangle / ຮູບສາມຫລ່ຽມເທົ່າກັນ ຮູບສາມຫລ່ຽມທີ່ມີສາມຂ້າງເທົ່າກັນ.</p>	
<p>equivalent equations / ປໂຍກເລກທີ່ເທົ່າກັນ ປໂຍກເລກທີ່ມີຄ່າຕອບອັນດຽວກັນ.</p>	<p>$2x - 6 = 0$ ແລະ $2x = 6$ ແມ່ນ ປໂຍກເລກທີ່ເທົ່າກັນ ເພາະວ່າ ຄ່າຕອບຂອງປໂຍກເລກທັງສອງ ຄື 3.</p>
<p>equivalent expressions / ການສະແດງອອກ ຂອງ ປໂຍກ ເລກ ການສະແດງອອກ ທີ່ມີຄຸນຄ່າຄືກັນ ເມື່ອເຮັດໃຫ້ເຂົ້າໃຈງ່າຍຂຶ້ນ.</p>	<p>$4(3 + 5)$ ແລະ $4(3) + 4(5)$ ແມ່ນ ການສະແດງອອກຂອງປໂຍກເລກ ເພາະວ່າ $4(3 + 5) = 4(8) = 32$ ແລະ $4(3) + 4(5) = 12 + 20 = 32$.</p>
<p>equivalent fractions / ປໂຍກເລກ ເສດສ່ວນ ເລກເສດສ່ວນ ທີ່ເປັນຕົວແທນຂອງຈຳນວນທີ່ຄືກັນ.</p>	<p>$\frac{5}{15}$ ແລະ $\frac{20}{60}$ ແມ່ນ ປໂຍກເລກເສດສ່ວນ ທີ່ທັງສອງເປັນຕົວແທນ $\frac{1}{3}$.</p>
<p>equivalent inequalities / ປໂຍກເລກທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ ປໂຍກເລກທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ ທີ່ມີຄ່າຕອບອັນດຽວກັນ.</p>	<p>$3x \leq 12$ ແລະ $x \leq 4$ ແມ່ນ ປໂຍກເລກທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ ເພາະວ່າ ຄ່າຕອບຂອງ ທັງສອງບໍ່ເທົ່າກັນ ຄື ເລກທຸກຕົວ ໜ້ອຍກວ່າ ຫລື ເທົ່າກັບ 4.</p>
<p>equivalent ratios / ປໂຍກເລກຂອງຄວາມສົມພັນຣະວ່າງສອງຈຳນວນ ຄວາມສົມພັນຣະວ່າງສອງຈຳນວນທີ່ມີຄຸນຄ່າຄືກັນ.</p>	<p>$\frac{15}{12}$ ແລະ $\frac{25}{20}$ ແມ່ນຄວາມສົມພັນຣະວ່າງສອງຈຳນວນເພາະ ວ່າ $\frac{15}{12} = 1.25$ ແລະ $\frac{25}{20} = 1.25$.</p>
<p>equivalent variable expressions / ປໂຍກເລກທີ່ສະແດງອອກ ບໍ່ແນ່ນອນ ການສະແດງອອກທີ່ເທົ່າກັນ ສຳລັບຄຸນຄ່າທີ່ບັນຈຸ ແຕ່ລະອັນ ທີ່ບໍ່ແນ່ນອນ.</p>	<p>$5(x - 3)$ ແລະ $5x - 15$ ແມ່ນ ປໂຍກເລກທີ່ສະແດງອອກບໍ່ແນ່ນອນ.</p>
<p>estimate / ການຄຳນວນ ຊອກຫາຄ່າຕອບທີ່ໃກ້ຄຽງຂອງບັນຫານຶ່ງ.</p>	<p>ເຈົ້າສາມາດ ຄຳນວນ ຍອດຮວມຂອງ $88 + 51$ as $90 + 50$, ຫລື 140.</p>
<p>evaluate / ຕີຮາຄາ ຊອກຫາຄຸນຄ່າຂອງຕົວເລກ ດ້ວຍວິທີການນຶ່ງ ຫລື ຫລາຍກວ່າ.</p>	<p>$4(3) + 6 \div 2 = 15$</p>

<p>evaluating a variable expression / ຕີຣາຄາ ການສະແດງອອກ ທີ່ບໍ່ແນ່ນອນ ສັບປ່ຽນຄຸນຄ່ານຶ່ງ ສຳຮັບແຕ່ລະ ການສະແດງອອກ ທີ່ບໍ່ແນ່ນອນ ແລະ ສະແດງໃຫ້ຜົນທີ່ອອກມາເຂົ້າໃຈງ່າຍຂຶ້ນ.</p>	<p>ຕີຣາຄາ $2x + 3y$ ເມື່ອ $x = 1$ ແລະ $y = 4$ ໃຫ້ $2(1) + 3(4) = 2 + 12 = 14.$</p>
<p>event / ເຫດການ ການສະສົມ ຜົນທີ່ອອກມາຂອງການທົດລອງ.</p>	<p>ເຫດການ “ໄດ້ຮັບເລກຄຶກ” ຜົນອອກມາເທິງລູກເຕົ້າ ມີເລກ 1, 3, ແລະ 5.</p>
<p>experimental probability / ສິ່ງທີ່ຜິສູດໄດ້ຈາກການທົດລອງ ສິ່ງທີ່ຜິສູດໄດ້ ບົນຜົນຖານຂອງການທົດລອງຫລາຍເທື່ອ. ສິ່ງທີ່ຜິສູດໄດ້ຈາກການທົດລອງ ຂອງເຫດການ. ຄື ນອບຫົວໂດຍ :</p> $P(\text{ເຫດການ}) = \frac{\text{ຈຳນວນທີ່ສຳເລັດ}}{\text{ຈຳນວນການທົດລອງ}}$	<p>ຮະຍະນຶ່ງເດືອນ, ຣີຖຸບັສຂອງໂຮງຮຽນຂອງເຈົ້າກົງເວລາ 17 ເທື່ອ ຈາກຈຳນວນ 22 ເທື່ອຂອງມື້ເຂົ້າໂຮງຮຽນ. ສິ່ງທີ່ຜິສູດໄດ້ຈາກການທົດລອງວ່າຣີຖຸບັສ ກົງເວລາ ຄື :</p> $P(\text{ຣີຖຸບັສກົງເວລາ}) = \frac{17}{22} \approx 0.773$
<p>exponent / ເລກພະລັງ ເລກພະລັງ ຂອງອຳນາດນຶ່ງ ຄື ສ່ວນທີ່ຕົ້ມຂຶ້ນໄດ້ເຮັດຊ້ຳຫລາຍເທື່ອ.</p>	<p>ເລກພະລັງ ຂອງ ອຳນາດ 2^3 ຄື 3.</p>
<p>expression / ການສະແດງອອກ ເບິ່ງ ການສະແດງອອກ ກ່ຽວກັບ ຕົວເລກ.</p>	
<p>face of a polyhedron / ໜ້າຂອງຮູບທີ່ມີຫຼາຍໜ້າ ຮູບແບບທີ່ມີຂ້າງຫຼາຍກວ່າສີ່ດ້ານເຊິ່ງແມ່ນຂ້າງໜຶ່ງຂອງຮູບ ທີ່ມີຫຼາຍໜ້າ</p>	<p>ເບິ່ງ ເສັ້ນຂອບຂອງຮູບທີ່ມີຫຼາຍໜ້າ.</p>
<p>face of a solid / ດ້ານໜ້າຂອງຮູບຕັ້ງບໍ່ມີຮູ ຮູບເປັນຫລ່ຽມຫລາຍດ້ານທີ່ດ້ານຂ້າງຕັ້ງບໍ່ມີຮູ.</p>	<p>ເບິ່ງ ຂອບຂອງຮູບຕັ້ງບໍ່ມີຮູ.</p>
<p>factor / ຕົວຄູນ ເມື່ອເລກທຶງຫມົດ ນອກຈາກເລກສູນ ໄດ້ຄູນເຂົ້າກັນ, ເລກແຕ່ລະຕົວເລກເພາະວ່າ $2 \times 3 \times 7 = 42$, ຄືຕົວຄູນຂອງຜົນຄູນ.</p>	<p>2, 3, ແລະ 7 ແມ່ນຕົວຄູນ 42.</p>
<p>factor tree / ໂຄງສ້າງ ຕົວຄູນ ແຜນອະທິບາຍ ທີ່ສາມາດໃຊ້ໃນການຂຽນເລກສ່ວນທີ່ຄູນຂຶ້ນຜົນຖານ.</p>	
<p>factorial / ສະແດງວ່າເປັນຜົນຄູນ ການສະແດງອອກຂອງ $n!$ ຄື ອຳນາດ “n factorial” ແລະ ເປັນຕົວແທນຂອງຜົນຄູນ ຂອງເລກເຕັມທັງຫມົດ ຈາກ 1 ຮອດ n.</p>	<p>$4! = 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 = 24$</p>
<p>favorable outcomes / ຜົນອອກມາເປັນທີ່ຜິໃຈ ຜົນອອກມາສອດຄ່ອງກັນ ຕໍ່ການອະທິບາຍເຫດການຢ່າງລະອຽດ.</p>	<p>ເມື່ອກັງລູກເຕົ້າ, ຜົນອອກມາເປັນທີ່ຜິໃຈສຳຮັບເຫດການ “ໄດ້ຮັບເລກທີ່ສູງກວ່າ 4” ຄື 5 ແລະ 6.</p>
<p>formula / ສູດ ປໂຍກເລກ ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ກັບສອງ ຫລື ປະຣິມານທີ່ຫລາຍກວ່າ ເຊັ່ນ ເສັ້ນຮອບວົງ, ຄວາມຍາວ, ແລະ ຄວາມກວ້າງ.</p>	<p>$P = 2l + 2w$</p>
<p>fraction / ເລກເສດສ່ວນ ຈຳນວນຮູບແບບ $\frac{a}{b}$ ທີ່ຕັ້ງ $b \neq 0$.</p>	<p>$\frac{5}{7}$ ແລະ $\frac{18}{10}$ ຄື ເລກເສດສ່ວນ.</p>
<p>frequency / ຄື້ນ ຈຳນວນຄຸນຄ່າຂຶ້ນມູນ ທີ່ວາງເທິງຊ່ວງຮະວ່າງຂອງຕາລາງຄື້ນ ຫລື ເສັ້ນກຣາຟ.</p>	<p>ເບິ່ງ ຕາລາງຄື້ນ ແລະ ເສັ້ນກຣາຟ.</p>



frequency table / ຕາລາງຄື້ນ ຕາລາງທີ່ໃຊ້ສຳຮັບນັບ ວ່າຄຸນ ຄ່າ ຂໍ້ມູນ ປະກົດຂຶ້ນມາຈັກເທື່ອ ໃນຂໍ້ມູນທີ່ຕັ້ງໄວ້ ຫລື ຕໍ່ກຸ່ມຄຸນຄ່າຂໍ້ມູນ ສິ່ງ ເຂົ້າສູ່ ຊ່ວງຮະວ່າງເວລາ.

ຊ່ວງຮະວ່າງ	ເຄື່ອງໝາຍບັນທຶກ	ຄື້ນ
0-9	III	2
10-19	IIII	4
20-29	IIII	5
30-39	III	3
40-49	IIII	4

front-end estimation / ດ້ານໜ້າ-ຈຸດຈົບ ປະເມີນຜົນ ວິທີການ ປະເມີນຜົນຂອງຍອດຮວມ ໂດຍການສົມທນວຍເລກດ້ານໜ້າ-ດ້ານສຸດ ແລະ ໃຊ້ຫນ່ວຍເລກທີ່ຍັງເຫລືອ ເພື່ອປັບຈຳນວນຍອດຮວມ.

ເພື່ອປະເມີນຜົນ $3.81 + 1.32 + 5.74$, ກ່ອນອື່ນ ສົມທນວຍເລກດ້ານໜ້າ-ດ້ານສຸດ :
 $3 + 1 + 5 = 9$
 ແລ້ວປະເມີນຜົນຍອດຮວມຂອງຫນ່ວຍເລກທີ່ ຍັງເຫລືອ :
 $0.81 + (0.32 + 0.74) \approx 1 + 1 = 2$.
 ຍອດເຫລືອ ປະມານ $9 + 2 = 11$.

function / ໜ້າທີ່ທຳງານຂອງເລກ ການເຂົ້າຄູ່ຂອງເລກແຕ່ລະຕົວ ຕາມທີ່ໄດ້ໃຫ້ມາຊຸດ ນຶ່ງ ກັບເລກອີກຕົວນຶ່ງໃນອີກຊຸດນຶ່ງ. ເລິ່ມຕົ້ນດ້ວຍຕົວເລກທີ່ຮຽກວ່າ ສິ່ງທີ່ ປ້ອນເຂົ້າ, ຫນ້າທີ່ມັນ ພົວພັນກັບເລກຕົວນຶ່ງ ຮຽກວ່າ ຜລິດຜົນ.

ປ້ອນເຂົ້າ x	1	2	3	4
ຜລິດຜົນ y	2	4	6	8

ຕາລາງປ້ອນເຂົ້າ-ຜລິດຜົນ ຂ້າງເທິງນີ້ ຄື ຄົວ ແທນ ຂອງໜ້າທີ່ອື່ນນຶ່ງ.

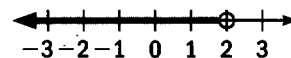
function notation / ເຄື່ອງໝາຍໜ້າທີ່ທຳງານຂອງເລກ ປໂຍກເລກ ທີ່ໃຊ້ $f(x)$ ເພື່ອເປັນຕົວແທນຂອງ ຜລິດຜົນ ຂອງໜ້າທີ່ f ສຳຮັບການປ້ອນເຂົ້າ ຂອງ x .

$f(x) = 5x + 13$ ແມ່ນ ໃຊ້ຂຽນ ເຄື່ອງໝາຍ ໜ້າທີ່.



graph of an inequality / ເສັ້ນກຣາຟ ທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ ເທິງເສັ້ນຕົວເລກ, ທີ່ຕັ້ງຈຸດ ຄືຕົວແທນຂອງຄຳຕອບຂອງທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ. (ເບິ່ງ ເສັ້ນກຣາຟທີ່ແບ່ງເຄິ່ງ.)

ເສັ້ນກຣາຟ ທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ $x < 2$ ທີ່ສະແດງຢູ່ລຸ່ມນີ້. ຈຸດເປີດທີ່ 2 ສະແດງວ່າ 2 ບໍ່ແມ່ນສ່ວນຂອງ ຄຳຕອບຂອງ ທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ.



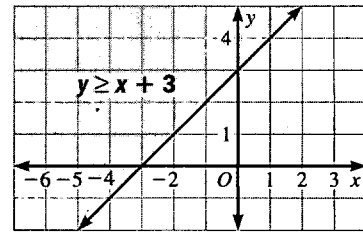
greatest common factor (GCF) / ສ່ວນທີ່ຄູນຂຶ້ນເປັນຈຳນວນ ຮວມກັນທີ່ຍິ່ງໃຫຍ່ ສິ່ງທີ່ໃຫຍ່ສຸດ ຂອງ ສ່ວນຄູນຂຶ້ນເປັນຈຳ ນວນຮວມ ກັນ ຂອງສອງ ຫລື ຕົວເລກທີ່ບໍ່ແມ່ນສູນ:

ສ່ວນທີ່ຄູນຂຶ້ນເປັນຈຳນວນຮວມກັນທີ່ຍິ່ງໃຫຍ່ ຂອງ 64 ແລະ 120 ຄືສ່ວນຄູນຂຶ້ນເປັນຈຳ ນວນ ຮວມກັນທີ່ຍິ່ງໃຫຍ່ 1, 2, 4, ແລະ 8, ຊຶ່ງ ແມ່ນ 8.

grouping symbols / ກຸ່ມເຄື່ອງໝາຍ ເຄື່ອງໝາຍ ເຊັ່ນ ວົງເລັບ, ເຄື່ອງໝາຍວົງ, ຫລື ເສັ້ນຂອງເລກເສດສ່ວນ ທີ່ຮວມສ່ວນຂອງການ ສະ ແດງອອກ.

ວົງເລັບ ໃນ $12 \div (4 - 1)$ ຄື ເຄື່ອງໝາຍ ຂອງກຸ່ມ ທີ່ບົ່ງບອກໃຫ້ຮູ້ວ່າ ຕອງໄດ້ລິບອອກກ່ອນ.

half-plane / ເສັ້ນກຣາຟ ທີ່ແບ່ງເຄິ່ງ ເສັ້ນກຣາຟແນວຊື່ ທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ ໃນສອງບ່ອນທີ່ບໍ່ແນ່ນອນ.



height of a parallelogram / ລວງສູງຂອງຮູບສີ່ຫລ່ຽມດ້ານ ຂນານ
 ຣະຍະ ເສັ້ນຕັ້ງສາກ ຣະວ່າງ ດ້ານຂ້າງ ຫ່າງຍາວຄືຜິ້ນ
 ແລະດ້ານກົງກັນຂ້າມ.

ເບິ່ງ ຖານຕັ້ງຂອງຮູບສີ່ຫລ່ຽມດ້ານຂນານ.

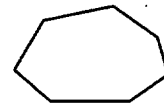
height of a trapezoid / ລວງສູງຂອງຮູບສີ່ຫລ່ຽມທີ່ມີສອງ
ດ້ານຂນານກັນ ຣະຍະ ເສັ້ນຕັ້ງສາກ ຣະວ່າງ ຜິ້ນຕັ້ງຂອງຮູບສີ່ຫລ່ຽມ
 ທີ່ມີສອງດ້ານຂນານ.

ເບິ່ງ ຖານຕັ້ງຂອງຮູບສີ່ຫລ່ຽມທີ່ມີສອງດ້ານຂນານກັນ.

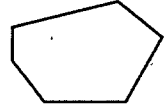
height of a triangle / ລວງສູງຂອງຮູບສາມຫລ່ຽມ
 ຣະຍະເສັ້ນຕັ້ງສາກ ຣະວ່າງດ້ານຂ້າງຊື່ງ ລວງຍາວ ຄື ຖານຕັ້ງ
 ແລະຈຸດສຸດຢູ່ດ້ານກົງກັນຂ້າມ.

ເບິ່ງ ຖານຕັ້ງຂອງຮູບສາມຫລ່ຽມ.

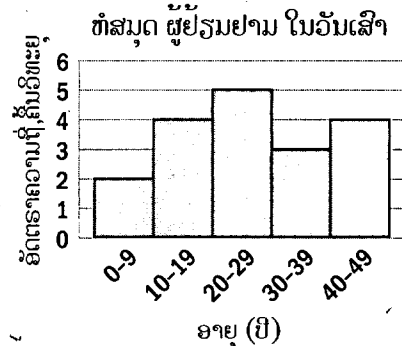
heptagon / ຮູບ 7 ຫລ່ຽມ ຮູບຫລາຍມຸມທີ່ມີ 7 ຂ້າງ.



hexagon / ຮູບ 6 ຫລ່ຽມ ຮູບຫລາຍມຸມທີ່ມີ 6 ຂ້າງ.



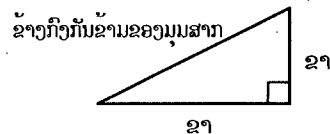
histogram / ເສັ້ນບອກຂໍ້ມູນ ກຣາຟ ທີ່ສະແດງໃຫ້ເຫັນ
 ຂໍ້ມູນຈາກຕາຕະລາງຄືນ. ເສັ້ນກຣາຟ ມີທອນນຶ່ງສໍາຮັບແຕ່ລະຊ່ວງຣະ
 ວ່າງຂອງຕາລາງທີ່ບັນຈຸຄຸນຄ່າຂອງຂໍ້ມູນ. ລວງຍາວຂອງທອນ ບົ່ງບອກ
 ຕາລາງຄວາມຖີ່ຂອງຊ່ວງຣະວ່າງ.



horizontal axis / ແຜນນອນ
 ເສັ້ນຈໍານວນຫ່າງນອນ ຂອງ ເສັ້ນສະແດງ

ເບິ່ງ ການວາງເສັ້ນ.

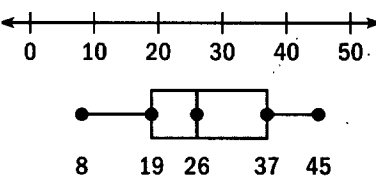
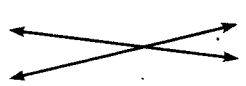
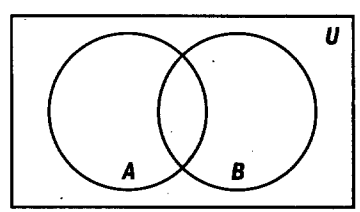
hypotenuse / ຂ້າງກົງກັນຂ້າມຂອງມຸມສາກ ດ້ານຂ້າງເບື້ອງຂວາ
 ຂອງຮູບສາມຫລ່ຽມ ທີ່ຢູ່ກົງກັນຂ້າມກັບມຸມດ້ານຂວາ.

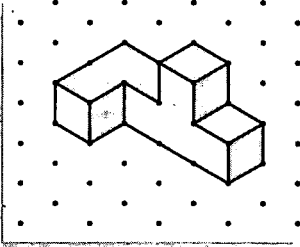
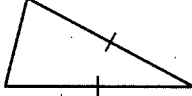
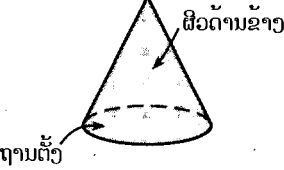


identity property of addition / ເອກະລັກຂອງ ເລກສົມ
 ຍອດຮວມຂອງຕົວເລກ ແລະເອກະລັກຂອງເລກສົມ, 0, ຄື ຕົວເລກ.

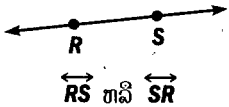
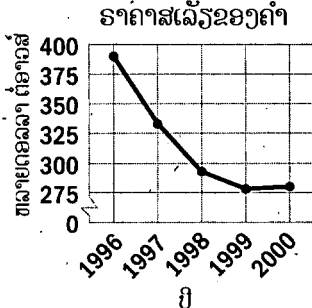
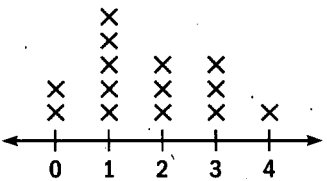
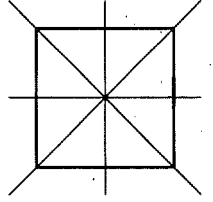
$$8 + 0 = 8$$

$$a + 0 = a$$

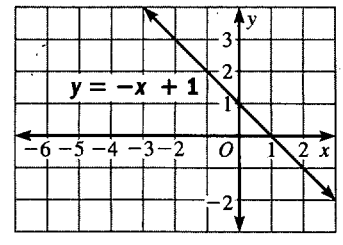
Identity property of multiplication / ເອກະລັກ ຂອງເລກຄູນ ຜົນຄູນຂອງເລກຕົວນຶ່ງ ແລະເອກະລັກຂອງແລກຄູນ, 1, ຄື ຕົວເລກ.	$4 \cdot 1 = 4$ $a \cdot 1 = a$
Image / ຮູບສົມມຸດ ຮູບສົມມຸດໃຫມ່ ເກີດຂຶ້ນດ້ວຍການປ່ຽນສະພາບ.	<i>ເບິ່ງ</i> ການສະທ້ອນ, ການຫມຸນວຽນ, ແລະ ການຍ້າຍຮູບ.
improper fraction / ເລກເສດສ່ວນທີ່ບໍ່ເໝາະສົມ ເລກເສດສ່ວນທີ່ ເລກຂ້າງເທິງ ໃຫຍ່ກວ່າ ຫລືເທົ່າກັນກັບ ຕົວຫານ (ເລກທາງລຸ່ມ).	$\frac{21}{8}$ ແລະ $\frac{6}{6}$ ຄື ເລກເສດສ່ວນທີ່ບໍ່ເໝາະສົມ.
Independent events / ຜົນສະທ້ອນດິ່ງທີ່ ປະກົດການສອງຢ່າງທີ່ບໍ່ສ້າງຜົນສະທ້ອນໃຫ້ແກ່ກັນ.	ເຈົ້າໂຍນຫລຽນ ແລະ ກິ່ງລູກເຕົ້າ. ຜົນສະທ້ອນ ອອກມາ “ໂດ່ຫົວ” ແລະ “ໂດ່ເລກ” 6 ນັ້ນຄື ຜົນ ສະທ້ອນທີ່ດິ່ງທີ່.
Inequality / ຄວາມບໍ່ເທົ່າກັນ ປໂຍກເລກເກີດຂຶ້ນຈາກການວ່າງ ເຄື່ອງຫມາຍຄວາມບໍ່ເທົ່າກັນ ອະວ່າງ ການສະແດງອອກສອງຢ່າງ.	$3 < 5$ ແລະ $x + 2 \geq -4$ ຄື ຄວາມບໍ່ເທົ່າກັນ.
Input / ການປ້ອນຂໍ້ມູນ ຄວາມສັມພັນຂອງເລກທີ່ປະຕິບັດງານ ຄຸນຄ່າທີ່ປ້ອນເຂົ້າໄປຄືຄວາມສັມພັນໃນກຸ່ມຂອງເລກຫມຸນວຽນ.	<i>ເບິ່ງ</i> ຄວາມສັມພັນ.
Input-output table / ຕາຕະລາງ ການປ້ອນຂໍ້ມູນ-ຜົນທີ່ອອກມາ ຕາຕະລາງທີ່ໃຊ້ສະແດງຄວາມສັມພັນ ດ້ວຍການລົງຮາຍການຜົນທີ່ອອກມາ ສໍາຮັບການປ້ອນຂໍ້ມູນທີ່ແຕກຕ່າງກັນແຕ່ລະອັນ.	<i>ເບິ່ງ</i> ຄວາມສັມພັນ.
Integers / ເລກເຕັມ ຕົວເລກ $\dots, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, \dots$ ປະກອບດ້ວຍເລກເຕັມ ທີ່ເປັນຜົນລືບ, ເລກສູນ, ແລະ ເລກເຕັມທີ່ເປັນ ຜົນສົມ.	-8 ແລະ 14 ຄື ເລກເຕັມ. $-8\frac{1}{3}$ ແລະ 14.5 ບໍ່ແມ່ນເລກເຕັມ.
Interest / ດອກເບ້ຍ ຈໍານວນເງິນທີ່ໄດ້ຮັບ ຫລື ຈ່າຍ ສໍາຮັບເງິນທີ່ນໍາມາໃຊ້.	<i>ເບິ່ງ</i> ດອກເບ້ຍ ທີ່ງ່າຍໆ.
Interquartile range / ໄລຍະຫ່າງສອງວັດຖຸ ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງສອງວັດຖຸໃນ ບໍອກ-ແອນ-ວິດສເກີ / a box-and-whisker plot.	 <p>ໄລຍະຫ່າງຂອງສອງວັດຖຸແມ່ນ $37 - 19$, or 18.</p>
intersecting lines / ເສັ້ນທີ່ຜົບກັນ ເສັ້ນສອງເສັ້ນ ຜົບກັນທີ່ຈຸດນຶ່ງ.	
Intersection of a set / ການຕັດກັນຂອງກຸ່ມ ກຸ່ມຂອງວັດຖຸທີ່ຢູ່ທັງໃນກຸ່ມ A ແລະ B, ຂຽນເປັນ $A \cap B$.	
Inverse operations / ວິທີການປົນກັນ ວິທີການ ລົບລ້າງ ກັນແລະກັນ.	ເລກສົມ ແລະ ເລກລົບ ຄື ວິທີການປົນກັນ. ເລກຄູນ ແລະ ເລກຫານ ຄື ວິທີການປົນກັນ ເຊັ່ນດຽວກັນ.

<p>Inverse property of addition / ການປົນກັນຂອງເລກສົນ ຍອດຮວມ ຂອງເລກ ແລະ ການປົນກັນຂອງເລກສົນ, ຫລື ກົງກັນຂ້າມ, ຄື 0.</p>	$5 + (-5) = 0$ $a + (-a) = 0$
<p>Inverse property of multiplication / ການປົນກັນຂອງ ເລກຄູນ ຜົນຂອງເລກທີ່ບໍ່ແມ່ນເລກສູນ ແລະ ການປົນກັນຂອງເລກຄູນ, ຫລື ແລກປ່ຽນກັນ, ຄື 1.</p>	$\frac{3}{4} \cdot \frac{4}{3} = 1$ $\frac{a}{b} \cdot \frac{b}{a} = 1 \quad (a, b \neq 0)$
<p>Inverse variation / ການສົມປ່ຽນປົນຄົນ ຄວາມກ່ຽວພັນຂອງ ສອງຕົວຜັນແປ x ແລະ y ຖ້າບໍ່ມີຈຳນວນສູນ k ເຊິ່ງ $xy = k$ ຫຼື $y = \frac{k}{x}$.</p>	$\frac{x}{y} = k \text{ ຫຼື } y = \frac{k}{x}$ $\frac{y}{x} = 8 \text{ ຫຼື } y = \frac{8}{x}$
<p>Isometric drawing / ການແຕ້ມເສັ້ນສະແດງວັດຄ່າ ການແຕ້ມ ເສັ້ນສະແດງສ່ວນມິຕິ ຂອງຮູບພາບສາມມິຕິທີ່ສາມາດ ສ້າງຂຶ້ນໄດ້ ໂດຍການໃຊ້ຈຸດຕ່າງໆ ຂອງເສັ້ນທີ່ຕັ້ງກັນເປັນເສັ້ນແລະ ກຸ່ມຂອງ ສາມ ແຖມທີ່ຕັດກັນປະກອບເປັນມຸມ 120°.</p>	
<p>Irrational number / ຕົວເລກທີ່ຫານບໍ່ໄດ້ ຕົວເລກ ທີ່ບໍ່ສາມາດຂຽນ ເປັນເລກຫານ ຂອງເລກເຕັມສອງຕົວ. ເລກທະສະນີຍົມ ຂອງເລກທີ່ ຫານ ບໍ່ ໄດ້ ບໍ່ແມ່ນທັງ ລົບລ້າງ ຫລື ເຮັດຊ້ຳອີກ.</p>	$\sqrt{2}$ ແລະ 0.313113111... ຄື ຕົວເລກ ທີ່ບໍ່ລົງຕົວ.
<p>Isosceles triangle / ຮູບສາມຫລ່ຽມຈາວຍ ຮູບສາມຫລ່ຽມ ທີ່ມີຢ່າງຕໍ່າສອງຂ້າງຍາວສເມີກັນ.</p>	
<p>lateral surface area / ບໍລິເວນຜິວດ້ານຂ້າງ ບໍລິເວນດ້ານຫນ້າ ຂອງຮູບພາບທີ່ບໍ່ລວມບໍລິເວນຜິວຂອບມັນ.</p>	
<p>leading digit / ເລກທີ່ນຳຫນ້າ ເລກຕົວທີ່ນຶ່ງ ທີ່ບໍ່ແມ່ນເລກສູນ.</p>	ເລກທີ່ນຳຫນ້າຂອງ 725 ຄືເລກ 7. ເລກທີ່ນຳຫນ້າຂອງ 0.002638 ຄືເລກ 2.
<p>leaf / ຫົວຫນ່ວຍ ເລກທີ່ຢູ່ສຸດຫ້າຍເບື້ອງຂວາ ທີ່ສະແດງໃນ ການຂີດກາຮາຟ ແບບກິ່ງ ແລະ ໃບ.</p>	ເບິ່ງ ການຂີດກາຮາຟ ແບບກິ່ງແລະໃບ.
<p>least common denominator (LCD) / ຕົວຫານທີ່ຄືກັນໜ້ອຍທີ່ສຸດ ຕົວທີ່ຄືຕົວຄູນໜ້ອຍທີ່ສຸດ ຂອງຕົວຫານ ຂອງສອງ ຫລືຫລາຍກວ່າໃນເລກເສດສ່ວນ.</p>	ຕົວທີ່ຄືຕົວຫານໜ້ອຍທີ່ສຸດ ຂອງ $\frac{5}{6}$ ແລະ $\frac{7}{9}$ ຄື ຕົວທີ່ຄືຕົວຄູນໜ້ອຍທີ່ສຸດ ຂອງ 6 ແລະ 9, ຫລື 18.
<p>least common multiple (LCM) / ຕົວທີ່ຄືຕົວຄູນໜ້ອຍທີ່ສຸດ ຕົວທີ່ນ້ອຍທີ່ສຸດຂອງຕົວຄູນ ຂອງສອງ ຫລືຫລາຍກວ່າຂອງເລກ ທີ່ບໍ່ແມ່ນ ສູນ.</p>	ຕົວທີ່ຄືຕົວຄູນໜ້ອຍທີ່ສຸດ ຂອງ 9 ແລະ 12 ຄືຕົວນ້ອຍທີ່ສຸດຂອງຕົວຄູນ 36, 72, 108, ..., ຫລື 36.



<p>legs of a right triangle / ຂາຮູບສາມຫລ່ຽມ ທັງສອງຂ້າງຂອງຮູບສາມຫລ່ຽມປະກອບເປັນມຸມຂວາ.</p>	<p>ເບິ່ງ ຂ້າງກົງກັນຂ້າມຂອງມຸມສາກ.</p>												
<p>length / ລວງຍາວ ເບິ່ງ ຄວາມໜາແໜ້ນ.</p>													
<p>like terms / ປະເພດດຽວກັນ ຕົວເລກທີ່ມີຕົວປ່ຽນແປງ ແລະພລັງຄິກັນ. (ເງື່ອນໄຂທີ່ຄົງທີ່ ຂອງສອງ ຫລືຫລາຍກວ່າ ຈັດວ່າເປັນປະເພດດຽວກັນ.)</p>	<p>ການສະແດງອອກຂອງ $x + 4 - 2x + 1$, x ແລະ $-2x$ ຄື ປະເພດດຽວກັນ, ແລະ 4 ແລະ 1 ຄື ປະເພດດຽວກັນ.</p>												
<p>line / ເສັ້ນ ຊຸດນຶ່ງຂອງຈຸດ ທີ່ຕໍ່ອອກໄປທັງສອງດ້ານກົງກັນຂ້າມກັນ ຢ່າງບໍ່ ສິ້ນສຸດຫ.</p>													
<p>line graph / ເສັ້ນກາຟ ຊຸດນຶ່ງຂອງກາຟ ຊຶ່ງຈຸດຕ່າງໆສະແດງ ຂໍ້ມູນ ຄູ່ ຄືຕິດຕໍ່ກັນດ້ວຍເສັ້ນເປັນຂໍ້.</p>	<p>ອາຄ່າສເລີ້ງຂອງຄຳ</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Year</th> <th>Population</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1996</td> <td>380</td> </tr> <tr> <td>1997</td> <td>330</td> </tr> <tr> <td>1998</td> <td>290</td> </tr> <tr> <td>1999</td> <td>275</td> </tr> <tr> <td>2000</td> <td>275</td> </tr> </tbody> </table>	Year	Population	1996	380	1997	330	1998	290	1999	275	2000	275
Year	Population												
1996	380												
1997	330												
1998	290												
1999	275												
2000	275												
<p>line of reflection / ເສັ້ນສະທ້ອນແສງ ການປ່ຽນສະພາບຂອງຮູບ ເມື່ອຮູບປັ້ນຕາມເສັ້ນກໍ່ໃຫ້ເກີດແສງສະທ້ອນກັບ.</p>	<p>ເບິ່ງ ສະທ້ອນແສງ.</p>												
<p>line of symmetry / ເສັ້ນແບ່ງຮູບ ເສັ້ນທີ່ແບ່ງຮູບນຶ່ງອອກເປັນສອງສ່ວນ ຄືຮູບຂອງກັນແລະກັນໃນກະຈົກ.</p>	<p>ເບິ່ງ ເສັ້ນແບ່ງຮູບ.</p>												
<p>line plot / ຈຸດເສັ້ນ ໃນເສັ້ນແຜນອະທິບາຍ ທີ່ໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍ X ເພື່ອສະແດງໃຫ້ເຫັນຄວາມຖີ່ຂອງສິ່ງຂອງ ຫລື ປະເພດຕ່າງໆ ທີ່ໄດ້ ຂີດໝາຍ.</p>													
<p>line symmetry / ເສັ້ນແບ່ງຮູບ ຮູບທີ່ມີເສັ້ນແບ່ງຮູບ ຖ້າມັນສາມາດ ແບ່ງໂດຍເສັ້ນນຶ່ງ, ຮຽກວ່າ ເສັ້ນຂອງເສັ້ນແບ່ງຮູບ, ແບ່ງເປັນສອງສ່ວນ ຄື ຮູບຂອງກັນແລະກັນໃນກະຈົກ.</p>	 <p>ຮູບສີ່ຫລ່ຽມມົນທົນ ມີເສັ້ນແບ່ງຮູບ 4 ເສັ້ນ.</p>												
<p>linear equation / ສົມຜົນເສັ້ນຊຸ ສົມຜົນຜັນແປທີ່ປາກົດຢູ່ໃນຜິດຜິດສະຄະນິດແຕ່ລະຜິດຜັນແປນັ້ນ ເກີດຂຶ້ນນຳແຕ່ຜິດກຳລັງໜຶ່ງ.</p>	<p>$7y = 14x + 21$ ແມ່ນສົມຜົນເສັ້ນຊຸ.</p>												

linear function / ຫນ້າທີ່ຂອງເສັ້ນ ຫນ້າທີ່ຂອງກຣາຟ ຄືເສັ້ນເສັ້ນນຶ່ງ ຫລື ສ່ວນນຶ່ງຂອງເສັ້ນ.



linear inequality / ເສັ້ນທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ ຄວາມບໍ່ເທົ່າກັນ ຊຶ່ງປ່ຽນແປງ ປາກົດຂຶ້ນໃນ ເວລາທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ແລະ ການປ່ຽນແປງປາກົດຂຶ້ນກັບພະ ລັງທີ່ນຶ່ງເທົ່ານັ້ນ.

$y \leq 2x + 5$ ຄື ເສັ້ນທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ.

lower extreme / ຄ່າທີ່ຕໍ່າສຸດ ເລກທີ່ຕໍ່າສຸດໃນກຸ່ມຂໍ້ມູນ.

ເບິ່ງ ກຣາຟບົກ ແລະ ວິສເກີ.

lower quartile / ເລກຂອບຕໍ່າ ເລກຕົວກາງຂອງຂໍ້ມູນໃນໜ່ວຍເລກທີ່ຢູ່ຕໍ່າ.

ເບິ່ງ ກຣາຟບົກ ແລະ ວິສເກີ.

markup / ການຕື່ມຮາຄາ ການຂຶ້ນຮາຄາສິນຄ້າຂາຍສິ່ງ.

ຮາຄາຂາຍສິ່ງຂອງເຂົ້າຈີ່ກ້ອນນຶ່ງ ແມ່ນ \$1 ແຕ່ ວ່າທາງຮານ ຂາຍໃນຮາຄາກ້ອນລະ \$1.59. ການຕື່ມຮາຄາ ແມ່ນ \$.59.



mean / ເລກສະເລັ່ງ ຍອດຮວມຂອງ ຮາຄາໃນຊຸດຂໍ້ມູນ ຫານ ດ້ວຍຈຳນວນຂອງຮາຄາ.

ເລກສະເລັ່ງ ຂອງຊຸດຂໍ້ມູນ
85, 59, 97, 71
ຄື $\frac{85 + 59 + 97 + 71}{4} = \frac{312}{4} = 78.$

measure / ການວັດແທກ ເພື່ອຫາຄວາມກວ້າງຄວາມໜາ, ຈຳນວນ, ປະຣິມານບັນຈຸ, ຫລື ນ້ຳໜັກ.

ເບິ່ງ ປະຣິມານບັນຈຸ ແລະ ຄວາມກວ້າງຄວາມໜາ.

median / ເລກກາງ ຮາຄາຜ່ານກາງຂອງຊຸດຂໍ້ມູນນຶ່ງ ເມື່ອຮາຄາໄດ້ ຂຽນເປັນລຳດັບຕົວເລກອອກມາ. ຖ້າຊຸດຂໍ້ມູນ ມີເລກຄູ່ຂອງຮາຄາ, ເລກກາງ ກໍຄືເລກສະເລັ່ງ ຂອງຮາຄາຜ່ານກາງທັງສອງ.

ເລກກາງ ຂອງຊຸດຂໍ້ມູນ.
8, 17, 21, 23, 26, 29, 34, 40, 45
ຮາຄາຜ່ານກາງ ຄື, 26.

mixed number / ຕົວເລກປະສົມ ຕົວເລກທີ່ມີທັງເລກເຕັມ ແລະເລກເສດສ່ວນ.

$3\frac{2}{5}$ ຄື ເລກປະສົມ.

mode / ຕົວທີ່ປະກົດຫລາຍເທື່ອ ຄຸນຄ່າຂອງຊຸດຂໍ້ມູນ ເກີດຂຶ້ນຢູ່ສເມີ. ຊຸດຂໍ້ມູນ ອັນນຶ່ງ ສາມາດທີ່ຈະບໍ່ມີແບບ, ນຶ່ງແບບ, ຫລື ຫລາຍກວ່ານຶ່ງແບບ.

ໃນຊຸດຂໍ້ມູນ
36, 36, 37, 37, 39, 40, 41,
ທັງສອງ 36 ແລະ 37 ເກີດຂຶ້ນສອງເທື່ອ ດັ່ງນັ້ນ
ຈຶ່ງມີສອງແບບ, 36 ແລະ 37.

monomial / ເລກຕົວດຽວ ເລກນຶ່ງຕົວ, ຕົວໜຸ່ມວຽນນຶ່ງຕົວ, ຫລືຜົນຄູນຂອງເລກຕົວນຶ່ງ ແລະ ໜຸ່ມ ວຽນຕົວນຶ່ງ ຫລື ຫລາຍຕົວ.

$3xy, 8x^2, x,$ ແລະ 14 ຄື ເລກຕົວດຽວ.

multiple / ຫລາຍເທົ່າ ຜົນຄູນຂອງຕົວເລກ ແລະເລກເຕັມ ຕົວໃດກໍໄດ້ ທີ່ບໍ່ແມ່ນເລກສູນ.

ຫລາຍເທົ່າຂອງ 3 ຄື
3, 6, 9,

multiplication property of equality /

ການຄູນຂອງເລກທີ່ເທົ່າກັນ ການຄູນແຕ່ລະດ້ານຂອງປໂຍກເລກດ້ວຍຕົວເລກທີ່ຄືກັນ ທີ່ບໍ່ແມ່ນ ເລກສູນ ຜົນອອກມາເປັນ ປໂຍກເລກທີ່ເທົ່າກັນ.

ຖ້າ $\frac{x}{3} = 7$, ດັ່ງນັ້ນ $3 \cdot \frac{x}{3} = 3 \cdot 7$,
ດັ່ງນັ້ນ $x = 21$.

ຖ້າ $\frac{x}{a} = b$ ແລະ $a \neq 0$,
ດັ່ງນັ້ນ $a \cdot \frac{x}{a} = a \cdot b$.

multiplication property of zero / ຄຸນນະສົມບັດການຄູນ ຂອງສູນ
ຜົນການຄູນຂອງສູນແມ່ນສູນ.

$-4 \cdot 0 = 0$
 $a \cdot 0 = 0$

multiplicative identity / ລັກສະນະຂອງເລກຄູນ ເລກ 1 ຄື
ລັກສະນະ ຂອງເລກຄູນ ເພາະວ່າ ຜົນຄູນຂອງຕົວເລກໃດກໍໄດ້ ແລະເລກ 1 ຫຄື ຕົວເລກດັ່ງເດີມ.

$9 \cdot 1 = 9$
 $a \cdot 1 = a$

multiplicative inverse / ການກັບກັນຂອງເລກຄູນ ການກັບກັນຂອງເລກຄູນ ເລກ $\frac{a}{b}$ ($a, b \neq 0$) ຄື ຈຳນວນເລກທີ່ກັບກັນ, ຫລື $\frac{b}{a}$. ຜົນຄູນ ຂອງເລກຕົວນຶ່ງ ແລະການກັບກັນຂອງເລກຄູນ ຄື 1:

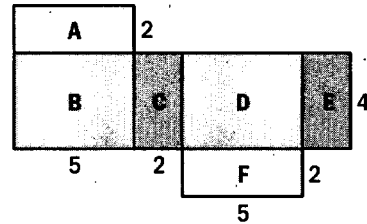
ການກັບກັນຂອງເລກຄູນ ຂອງ $\frac{3}{2}$ ຄື $\frac{2}{3}$, ດັ່ງນັ້ນ $\frac{3}{2} \cdot \frac{2}{3} = 1$.



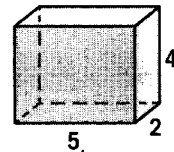
negative integers / ຜົນລົບຂອງເລກເຕັມ ເລກເຕັມ ທີ່ຫນ້ອຍກວ່າສູນ.

ຜົນລົບຂອງເລກເຕັມ ຄື $-1, -2, -3, -4, \dots$

net / ຕາຫນ່າງ ຮູບສອງມິຕິ ທີ່ສາມາດພັບເປັນຮູບຕັ້ນໄດ້.



ຕາຫນ່າງ, ຮາຍໂຕ້

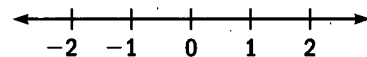


ວັດຖຸທີ່ຕັ້ນ

number fact family / ກຸ່ມເລກຕົວຈິງ ເລກຕົວຈິງສີ່ຕົວ ປະກອບດ້ວຍ ເລກສາມຕົວ ປະສານດ້ວຍ ການກັບກັນ.

ກຸ່ມເລກ $8 + 2 = 10$,
 $10 - 2 = 8$, $2 + 8 = 10$, ແລະ
 $10 - 8 = 2$ ແມ່ນເລກຢູ່ໃນກຸ່ມເລກ
ຄອບຄົວ ດຽວກັນ.

number line / ເສັ້ນເລກ ເສັ້ນນຶ່ງທີ່ຈຸດຂອງມັນ ພົວພັນກັບຕົວ ເລກ. ເຈົ້າສາມາດໃຊ້ເສັ້ນເລກ ປຽບທຽບ ແລະລຳດັບຕົວເລກ. ເລກຫລາຍຕົວ ເທິງເສັ້ນເລກອັນດຽວ ເພີ່ມຂຶ້ນຈາກຊ້າຍ ໄປ ຂວາ.



number sentence / ປໂຍກເລກ ເບິ່ງ ປໂຍກເລກ.

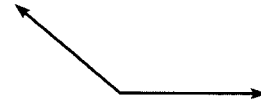
numerator / ເລກຂ້າງເທິງ ຂອງເລກເສດສ່ວນ
ຕົວເລກ a ໃນເລກເສດສ່ວນ $\frac{a}{b}$.

ເລກຂ້າງເທິງ ຂອງ $\frac{7}{13}$ ຄື 7.

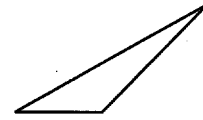
numerical expression / ການສະແດງ ກ່ຽວກັບຕົວເລກ
ການສະແດງອອກ, ປະກອບດ້ວຍ ຈຳນວນເລກ ແລະວິທີການດ້ານເລກ ທີ່
ຈະປະຕິບັດການ, ຊຶ່ງສະແດງໃຫ້ເຫັນ ສະເພາະ ຄຸນຄ່າອັນນຶ່ງ.

ການສະແດງກ່ຽວກັບຕົວເລກ
 $2 \times 3 - 1$ ເທົ່າກັບ 5.

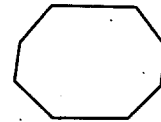
obtuse angle / ມຸມປ້ານ ມຸມທີ່ແທກໄດ້ຮະວ່າງ 90° ຫາ 180° ອົງສາ.



obtuse triangle / ຮູບສາມຫລ່ຽມມຸມປ້ານ
ຮູບສາມຫລ່ຽມທີ່ມີມຸມປ້ານມຸມນຶ່ງ.



octagon / ຮູບແປດຫລ່ຽມ ຮູບຫລ່ຽມ ທີ່ມີແປດຂ້າງ.



odds in favor of an event / ຄາດຄິດຫາງສິນຂອງເຫດການ
ຄາດວ່າ ຜົນອອກ ມີຫາງຈະເປັນໄປໄດ້ ຕໍ່ ບໍ່ເຫັນດີນຳກັບຜົນອອກ.

ໂອກາດທີ່ຈະເປັນໄປໄດ້ ຂອງການກັ່ງລູກເຕົ້າ
ເປັນເລກຄູ່ ຈາກເລກ 6 ດ້ານ ຄື $\frac{3}{3}$, ຫລື 1.

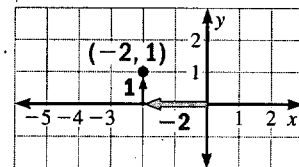
opposites / ເລກກົງກັນຂ້າມ ເລກສອງຕົວ ທີ່ມີຣະຍະຄືກັນ ຈາກ 0
ຢູ່ເທິງ ເສັ້ນເລກ ແຕ່ວ່າ ຢູ່ເບື້ອງກົງກັນຂ້າມຂອງເລກ 0.

-3 ແລະ 3 ຄື ເລກກົງກັນຂ້າມ.

order of operations / ລຳດັບການຄິດໄລ່ ລຳດັບ ທີ່ຈະປະຕິບັດ
ກ່ຽວກັບການຄິດໄລ່ ເມື່ອປະເມີນເຫດການ ກັບ ການຄິດໄລ່ຫລາຍກວ່າ ນຶ່ງເທື່ອ.

ການປະເມີນເລກ $3 + 2 \cdot 4$, ເຈົ້າເຮັດເລກ
ຄູນ ກ່ອນ ເລກສົມ :
 $3 + 2 \cdot 4 = 3 + 8 = 11$

ordered pair / ເລກລຳດັບຄູ່ ເລກຄູ່ນຶ່ງ (x, y) ທີ່ສາມາດໃຊ້ ເປັນຕົວ
ສະແດງຈຸດນຶ່ງ ໃນການວາງເສັ້ນ. ເລກຕົວທີນຶ່ງ ຄື x -coordinate, ແລະ
ຕົວທີສອງ ຄື y -coordinate.



origin / ຈຸດເລີ່ມຕົ້ນ ຈຸດ $(0, 0)$ ທີ່ຊຶ່ງ x -axis ແລະ y -axis
ພົບກັນໃນ ການວາງເສັ້ນ.

ເບິ່ງ ການວາງເສັ້ນ.

outcome / ຜົນອອກ ຜົນທີ່ເປັນໄປໄດ້ຈາກການທົດລອງ.

ເມື່ອເຈົ້າໂຍນຫລຽນຂຶ້ນ, ຜົນອອກມາຈະເປັນ ຫົວ
ຫລື ຫາງ.

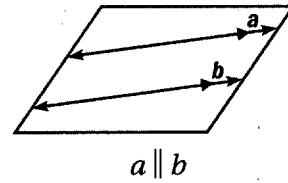
output / ຜົນຜລິດ ເລກຕົວນຶ່ງ
ເກີດອອກມາຈາກການປະເມີນຜົນການທຳງານຂອງເລກ ໃຊ້ການປ້ອນຂໍ້
ມູລທີ່ມີ. ຄຸນຄ່າຂອງຜົນຜລິດ ຄືຢູ່ໃນແຖວຂອງຫນ້າທີ່ທຳງານຂອງເລກ.

ເບິ່ງ ຫນ້າທີ່ທຳງານຂອງເລກ.

overlapping events / ເຫດການທີ່ທັບຊ້ອນກັນ ເຫດການທີ່
ມີຜົນອອກມາຄືກັນ ເທື່ອນຶ່ງ ຫລື ຫລາຍກວ່າ.

ເມື່ອກັ່ງລູກເຕົ້າ, ເຫດການ “ທີ່ໄດ້ເລກນ້ອຍກວ່າ
3” ແລະ “ໄດ້ເລກຄູ່” ຄື ເຫດການທີ່ທັບຊ້ອນກັນ
ເພາະ ວ່າ ຜົນອອກມາມີສອງຢ່າງຄືກັນ.

parallel lines / ເສັ້ນຂຽນ ສອງເສັ້ນ ແລ່ນຄູ່ກັນ ບໍ່ຜ່ານກັນ. ເຄື່ອງໝາຍ \parallel ແມ່ນໃຊ້ເພື່ອບົ່ງບອກ ເສັ້ນຂຽນ.

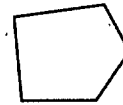


parallelogram / ຮູບສີ່ຫລ່ຽມຄາງຄວາມ ມີສີ່ດ້ານ ກັບສອງຄູ່ທີ່ເປັນຂຽນກັນ.



pattern / ແບບແຜນ ຮາຍການຕໍ່ເນື່ອງກັນຂອງວັດຖຸ ຫລື ຕົວເລກ ກັບຄວາມສັນພັນຮ່ວງຜອກເຂົ້າ ໄປນຳກັນໄດ້.

pentagon / ຮູບຫ້າຫລ່ຽມ ຮູບຫລາຍດ້ານ ທີ່ມີ ຫ້າດ້ານ.



percent / ເປີເຊັນ ອັດຕາສ່ວນຂອງຕົວຫານ ຄື 100. ເຄື່ອງໝາຍຂອງເປີເຊັນ ຄື %.

$$\frac{17}{20} = \frac{17 \cdot 5}{20 \cdot 5} = \frac{85}{100} = 85\%$$

percent equation / ສົມຜົນຂອງເລກເປີເຊັນ ຫານສາມາດສະແດງວ່າ “ a ແມ່ນ p ເປີເຊັນຂອງ b ” ໂດຍສົມຜົນ $a = p\% \cdot b$ ທີ່ a ແມ່ນສ່ວນໜຶ່ງຂອງຜູ້ b ແລະ $p\%$ ເປີເຊັນ.

4.5 ແມ່ນ 10 ເປີເຊັນຂອງ 45 ແລະສາມາດຂຽນເປັນສົມຜົນ $4.5 = 10\% \cdot 45$.

percent of change / ເປີເຊັນຂອງການປ່ຽນ ເປີເຊັນທີ່ສະແດງວ່າ ປະຣິມານໂດຍຫລາຍຂຶ້ນ ຫລື ຫລຸດລົງ ເມື່ອປຽບທຽບກັບຈຳນວນດັ້ງເດີມ :

ເປີເຊັນຂອງການປ່ຽນ p ຈາກ 15 ຫາ 19 ຄື :

$$\text{ເປີເຊັນຂອງການປ່ຽນແປງ } p = \frac{\text{ຈຳນວນທີ່ຫລາຍຂຶ້ນ ຫລື ຫລຸດລົງ}}{\text{ປະຣິມານດັ້ງເດີມ}}$$

$$p = \frac{19 - 15}{15} = \frac{4}{15} \approx 0.267 = 26.7\%$$

percent of decrease / ເປີເຊັນຂອງການລົດຕໍ່າ ເປີເຊັນຂອງການປ່ຽນ ໃນປະຣິມານ ເມື່ອ ຈຳນວນໃໝ່ຂອງປະຣິມານ ຫນ້ອຍກວ່າ ຈຳນວນດັ້ງເດີມ.

ເບິ່ງ ເປີເຊັນຂອງການປ່ຽນ.

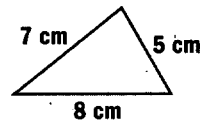
percent of Increase / ເປີເຊັນຂອງການຂຶ້ນ ເປີເຊັນຂອງການປ່ຽນໃນປະຣິມານ ເມື່ອ ຈຳນວນໃໝ່ ໃຫຍ່ກວ່າ ຈຳນວນດັ້ງເດີມ.

ເບິ່ງ ເປີເຊັນຂອງການປ່ຽນ.

perfect square / ເລກຜະລິງສອງ ເຕັມສ່ວນ ເລກທີ່ມີຜະລິງສອງ ແລະເປັນເລກເຕັມສ່ວນ.

49 ຄື ເລກຜະລິງສອງ ເຕັມສ່ວນ ເພາະວ່າ $49 = (\pm 7)^2$.

perimeter / ລວງອ້ອມ ຮະຍະອ້ອມຂອງຮູບອັນໜຶ່ງ, ແທກຕາມຄວາມຍາວຂອງເສັ້ນ ເຊັ່ນ ຟິດ, ອິນຊ໌, ຫລື ແມັດ.



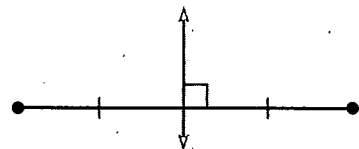
ຄວາມຍາວຂອງເສັ້ນອ້ອມວົງ = $5 + 7 + 8$, ຫລື 20 cm

permutation / ການປ່ຽນລຳດັບ ການຈັດຈຳນວນສິ່ງຂອງໃຫ້ເຂົ້າເປັນລຳດັບ ເປັນສິ່ງສຳຄັນ.

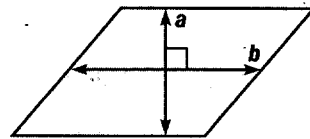
ການປ່ຽນລຳດັບ 6 ເທື່ອ ຂອງຈິດໝາຍ 3 ສັບ ໃນຄຳ CAT:

- CAT ACT TCA
- CTA ATC TAC

perpendicular bisector / ເສັ້ນຕັດຕັ້ງສາກ
ເສັ້ນທີ່ແບ່ງເສັ້ນ ອອກເປັນສອງເສັ້ນ ເທົ່າກັນ ທັງຄວາມຍາວແລະສ້າງເປັນສີ່ມຸມ.



perpendicular lines / ເສັ້ນຕັ້ງສາກ ເສັ້ນສອງເສັ້ນທີ່ຜ່ານກັນ ເກີດເປັນມຸມສີ່ມຸມ. ເຄື່ອງໝາຍ • ແມ່ນໃຊ້ບົ່ງບອກເສັ້ນຕັ້ງສາກ.

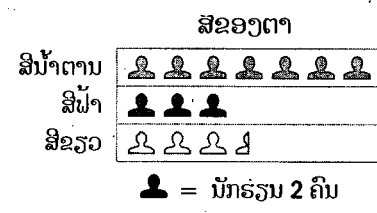


$a \perp b$

pi (π) / ໂພ ເຄື່ອງໝາຍອັດຕະສ່ວນເສັ້ນອ້ອມວົງຜ່າສູນກາງ.

ເຈົ້າສາມາດໃຊ້ 3.14 ຫລື $\frac{22}{7}$ ໃນການຄຳນວນ π .

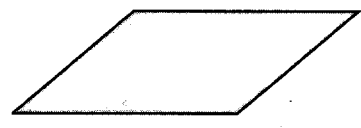
pictograph / ກຣາຟທີ່ເປັນຮູບ ກຣາຟອັນນຶ່ງທີ່ໃຊ້ຮູບພາບເປັນ ເຄື່ອງໝາຍສະແດງຂໍ້ມູນ.



place value / ທີ່ຕັ້ງທີ່ມີຄຸນຄ່າ ທີ່ຕັ້ງທີ່ມີຄຸນຄ່າຂອງແຕ່ລະຫລັກໜ່ວຍ ຂອງຕົວເລກ ຂຶ້ນກັບທີ່ຕັ້ງພາຍໃນຕົວເລກ.

ໃນ 723, ເລກ 2 ຄືທີ່ຕັ້ງໃນຫລັກ 10 ແລະຄຸນຄ່າຂອງມັນ ຄື 20.

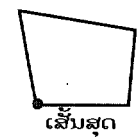
plane / ຜືນຮາບພຽງ ໜ້າຮາບພຽງ ຊຶ່ງຂຍາຍອອກໂດຍບໍ່ມີທີ່ສິ້ນສຸດໃນ ທຸກໆທິດທາງ.



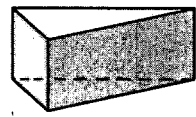
point / ຈຸດ ຕຳແໜ່ງໃນຜືນທີ່ ແມ່ນສະແດງດ້ວຍ ຈຸດອັນນຶ່ງ.



polygon / ຮູບຫລ່ຽມ ຮູບທີ່ຮາບພຽງ ທີ່ປິດຕັ້ງ ແມ່ນປະກອບຂຶ້ນດ້ວຍ ຊັ້ນສ່ວນຈຳນວນ ສາມ ຕ້ອນຫລືຫລາຍກວ່ານັ້ນ ຮຽກວ່າ ດ້ານຂ້າງ. ແຕ່ລະຂ້າງ ຂຶ້ນໄປຈຳກັດພໍດີ ອີກສອງຂ້າງ ທີ່ຈຸດຕັ້ງ.



polyhedron / ຮູບຫລາຍຫລ່ຽມ ຂອງແຂງທີ່ບໍ່ມີຮູບຫລາຍຂ້າງເປັນຫລ່ຽມ.



polynomial / ເລກຫລາຍຊຸມ ເລກຊຸມນຶ່ງ ຫລື ຍອດຮວມຂອງເລກຊຸມນຶ່ງ.

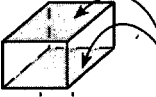
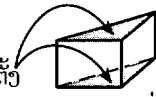
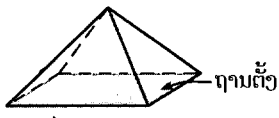
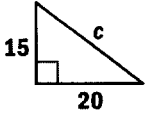
ເບິ່ງ ຄ່າຂອງເລກສອງຈຳນວນ, ເລກຕົວດຽວ, ປໂຍກເລກສາມຕົວ.

population / ຜົນເມືອງ ໃນສະຖິຕິ, ກຸ່ມຄົນທັງໝົດ ຫລື ສິ່ງຂອງ ທີ່ເຈົ້າຕ້ອງການຮາຍລະອຽດ.

ຖ້າ ນັກຊີວະວິທະຍາຜູ້ນຶ່ງ ຢາກ ຕັດສິນ ສເລັ່ງ ອາຍຸຂອງຊ້າງທີ່ອາໄສຢູ່ໃນປ່າ, ຜົນເມືອງ ປະກອບດ້ວຍ ຊ້າງທຸກໆຕົວທີ່ອາໄສຢູ່ໃນປ່າ.

positive integers / ຜົນສົມຂອງເລກຕັ້ງ ເລກຕັ້ງ ທີ່ໃຫຍ່ກວ່າເລກສູນ.

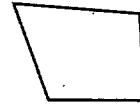
ຜົນສົມຂອງເລກຕັ້ງ ຄື 1, 2, 3, 4, ...

<p>power / ພະລັງ ຜົນຄູນ ເກີດຂຶ້ນຈາກການຄູນຫລາຍເທື່ອ ຈາກເລກຕົວເກົ້າ . ພະລັງ ປະກອບດ້ວຍ ຕົວຕັ້ງ ແລະ ເລກພະລັງຕົວນຶ່ງ.</p>	<p>2^4 ຄື ພະລັງທີ່ມີຖານ 2 ແລະ ເລກພະລັງ 4. $2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 = 16$</p>
<p>preimage / ກ່ອນຮູບຈຳລອງ ຮູບຊົງດັ້ງເດີມ ກ່ອນທີ່ຈະປ່ຽນແປງ.</p>	<p>ເບິ່ງ ການສະທ້ອນແສງ, ການໝຸນວຽນ, ແລະ ການເຄື່ອນຍ້າຍ.</p>
<p>prime factorization / ຂັ້ນຕົ້ນຂອງຜົນແຕ່ງການຄູນ ເລກທີ່ຂຽນຂຶ້ນເປັນຜົນຄູນຂອງຂັ້ນຕົ້ນຂອງຜົນຄູນ.</p>	<p>ຂັ້ນຕົ້ນຂອງຜົນແຕ່ງການຄູນ 54 ຄື $54 = 2 \times 3 \times 3 \times 3 = 2 \times 3^3$.</p>
<p>prime number / ເລກຂັ້ນຕົ້ນ ເລກທີ່ໃຫຍ່ກວ່າ 1 ຊຶ່ງຜົນຄູນຄື 1 ແລະ ຕົວມັນເອງ.</p>	<p>59 ຄື ເລກຂັ້ນຕົ້ນ, ເພາະວ່າມັນເປັນພຽງຜົນຄູນຕົວດຽວເທົ່ານັ້ນ ຄື 1 ແລະ ຕົວມັນເອງ.</p>
<p>principal / ເງິນຕົ້ນ ຈຳນວນເງິນ ທີ່ຝາກ ຫລື ຍົມ.</p>	<p>ຖ້າເຈົ້າຝາກເງິນໄວ້ທະນາຄານ \$100 ແລະໂດດອກເບ້ຍ 4% ຕໍ່ປີ, ດັ່ງນັ້ນ ເງິນຕົ້ນ ກໍຄື \$100.</p>
<p>prism / ຮູບສາມມິຕິ ຮູບແຂງບໍ່ມີຮູບປະກອບຂັ້ນດ້ວຍ ຮູບຫລ່ຽມ, ທີ່ມີສອງເສັ້ນຂະໜານ ແລະຝັ່ນເທົ່າກັນ.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>ຮູບສີ່ຫລ່ຽມຍາວ ສາມມິຕິ ຮູບສາມຫລ່ຽມ ສາມມິຕິ</p>
<p>probability of an event / ເຫດການທີ່ອາດຈະເປັນໄປໄດ້ ການປະເມີນ ເຫດການທີ່ຈະເກີດຂຶ້ນ ທີ່ອາດຈະ ເປັນ ໄປໄດ້, ຄຳນວນ ເຊັ່ນ $\frac{\text{ຜົນຂອງເລກທີ່ອອກມາ ຢ່າງພໍໃຈ}}{\text{ຜົນຂອງເລກທີ່ອອກມາ ທີ່ເປັນໄປໄດ້}}$ ເນື້ອຜົນທີ່ອອກມາທັງຫມົດ ເທົ່າກັນ.</p>	<p>ຖ້າເຈົ້າໂຍນລູກເຕົ້າ, ເຫດການທີ່ອາດຈະເປັນໄປໄດ້ຂອງເລກຄືກ ຄື $\frac{3}{6} = 0.5 = 50\%$.</p>
<p>product / ຜົນອອກມາ ຜົນອອກມາ ຂອງ ເລກສອງຕົວ ຫລືຫລາຍກວ່າ ຄູນກັນ.</p>	<p>ຜົນອອກມາ ຂອງ 3 ແລະ 4 ຄື 3×4, ຫລື 12.</p>
<p>proper fraction / ເລກເສດສ່ວນທີ່ເໝາະສົມ ເລກເສດສ່ວນ ທີ່ເລກຂ້າງເທິງ ນ້ອຍກວ່າ ເລກຂ້າງລຸ່ມ.</p>	<p>$\frac{2}{3}$ ຄື ເລກເສດສ່ວນທີ່ເໝາະສົມ.</p>
<p>proportion / ສ່ວນທີ່ເໝາະສົມ ປໂຍກເລກ ບົ່ງບອກວ່າ ອັດຕາສ່ວນຂອງສອງອັນເທົ່າກັນ.</p>	<p>$\frac{3}{5} = \frac{6}{10}$ ແລະ $\frac{x}{12} = \frac{25}{30}$ ຄື ສ່ວນທີ່ເໝາະສົມ.</p>
<p>pyramid / ຮູບຊົງຫາດ (ຮູບຊົງຜົວາມິຕ) ວັດຖຸເປັນຮູບຕັນ, ປະກອບຂຶ້ນດ້ວຍຮູບຫລ່ຽມ, ທີ່ມີຖານຕັ້ງອັນນຶ່ງ. ຖານຕັ້ງ ສາມາດເປັນຮູບຫລ່ຽມອັນໃດກໍໄດ້, ແລະຮູບຫລ່ຽມອັນອື່ນຄືຮູບສາມຫລ່ຽມ.</p>	 <p>ຖານຕັ້ງ</p>
<p>Pythagorean theorem / ສູດ ປີຕາກໍຣຽນ ສຳຮັບຮູບສາມຫລ່ຽມທີ່ເໝາະສົມ, ຍອດຮວມຂອງຄວາມຍາວຮູບສີ່ຫລ່ຽມ ມືນທຶນ a ແລະ b ຂອງຂາມັນເທົ່າກັບ ຮູບສີ່ຫລ່ຽມມືນທຶນ ຂອງຄວາມຍາວ ຂອງ c ຂອງ ຂ້າງກົງກັນຂ້າມຂອງມຸມສາກ: $a^2 + b^2 = c^2$.</p>	 <p>$15^2 + 20^2 = c^2$</p>
<p>Pythagorean triple / ປີຕາກໍຣຽນ ພະລັງສາມ ອຸດນຶ່ງຂອງຜົນສົມຂອງເລກເຕັມ, a, b, ແລະ c ເຊັ່ນ $a^2 + b^2 = c^2$.</p>	<p>5, 12, ແລະ 13 ຄື ປີຕາກໍຣຽນ ພະລັງສາມ.</p>

quadrant / ນາກສ່ວນ ນຶ່ງໃນສີ່ຂອງເຂດ ທີ່ການວາງເສັ້ນ ແບ່ງອອກ ໂດຍ x-axis ແລະ y-axis.

ເບິ່ງ ການວາງເສັ້ນ.

quadrilateral / ຮູບສີ່ຫລ່ຽມ ຮູບກ່ຽວກັບເລຂາຄະນິດ ຊຶ່ງປະກອບ ດ້ວຍເສັ້ນເປັນຫອມ ສີ່ເສັ້ນ, ຮຽກວ່າຂ້າງ, ທີ່ຜ່ານປະຈຸບກັນທີ່ຈຸດສຸດເທົ່ານັ້ນ; ຮູບຫລາຍຫລ່ຽມທີ່ມີສີ່ຂ້າງ.



quotient / ຜົນຫານ ຄືຜົນອອກມາຂອງການຫານເລກ.

ຜົນຫານ ຂອງ
18 ແລະ 6 ຄື
 $18 \div 6$, ຫລື 3.

radical expression / ເລກຖອນພະລັງ ການສະແດງອອກ ທີ່ກ່ຽວກັບເຄື່ອງໝາຍຂອງເລກ, $\sqrt{\quad}$.

$\sqrt{3(22 + 5)}$ ຄື ເລກຖອນພະລັງ.

radius of a circle / ເສັ້ນຮັສມີຂອງວົງມົນ ອະຍະຈາກໃຈກາງຂອງວົງ ສູ່ຂອບວົງມົນ. ຈຳນວນຫລາຍຂອງເສັ້ນຮັສມີ ຄື *radii*.

ເບິ່ງ ຮູບວົງມົນ.

random sample / ຕົວຢ່າງແບບລຳດັບ ຕົວຢ່າງທີ່ຖືກເລືອກຊື້ນມາ ແຕ່ລະຈຳນວນຂອງຕົວເລກ ມີໂອກາດເທົ່າກັນທີ່ຈະເປັນສ່ວນຂອງຕົວຢ່າງ.

ຕົວຢ່າງແບບລຳດັບຂອງນັກຮຽນຊັ້ນ ປ.ເຈັດ ຈຳນວນ 5 ຄົນ ສາມາດຖືກເລືອກຈາກຮາຍຊື່ ນັກຮຽນຊັ້ນປ.ເຈັດທຸກຄົນ ທີ່ຖືກເອົາຊື່ໄວ້ໃນ ໝວກແລະຈືກຊື້ນມາ 5 ຊື່ ໂດຍບໍ່ໂຕ້ເບິ່ງ.

range of a data set / ລຳດັບຂອງຂຸດຂໍ້ມູນ ຄວາມແຕກຕ່າງ ອະວາງ ຄຸນຄ່າທີ່ໃຫຍ່ສຸດ ແລະ ນ້ອຍສຸດຂອງຂຸດຂໍ້ມູນ.

ລຳດັບຂອງຂຸດຂໍ້ມູນ
 $60, 35, 22, 46, 81, 39$
ຄື $81 - 22 = 59$.

range of a function / ລຳດັບຂອງຄວາມສັນພັນ ຄວາມສັນພັນກັນ ຂອງ ຄຸນຄ່າຜົນຜິດທັງໝົດ.

ເບິ່ງ ຄວາມສັນພັນ.

rate / ການວາງອະດີບ ອັດຕະຮາ ຂອງສອງຈຳນວນທີ່ປະເມີນການແຕກ ຕ່າງກັນ.

ເຮືອບິນບິນຂຶ້ນ 18,000 ຟິຕ ໃນ 12 ນາທີ.
ການວາງອະດີບບິນຂຶ້ນ ຄື
 $\frac{18,000 \text{ ຟິຕ}}{12 \text{ ນາທີ}} = 1500 \text{ ຟິຕ/ນາທີ}$.

rate of change / ອັດຕາປ່ຽນ ການປ່ຽນທຽບການປ່ຽນແປງ ດ້ານປະລິມານ ຂອງສິ່ງໃດໜຶ່ງທີ່ ປ່ຽນປະລິມານຂອງສິ່ງໃດໜຶ່ງ.

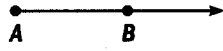
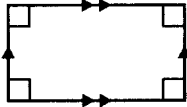
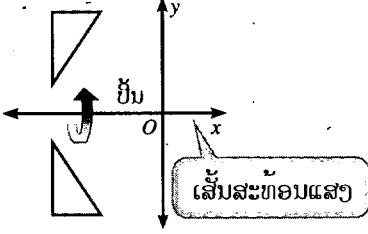
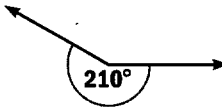
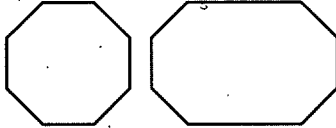

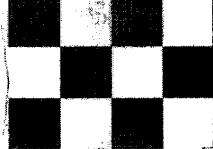
ທ່ານຈ່າຍ \$7 ສຳລັບໃຊ້ຄອມພິວເຕີ
2 ສອງຊົ່ວໂມງ ແລະ \$14 ສຳລັບ 4 ຊົ່ວໂມງ
ສຳລັບການໃຊ້ຄອມພິວເຕີ
ອັດຕາການປ່ຽນແປງ ແມ່ນ:
 $\frac{\text{ການປ່ຽນແປງຂອງຕົ້ນທຶນ}}{\text{ການປ່ຽນແປງໃນເວລາ}} = \frac{14 - 7}{4 - 2} = 3.5$
ຫຼື \$3.50 ຕໍ່ຊົ່ວໂມງ.

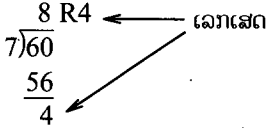
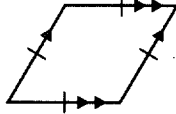

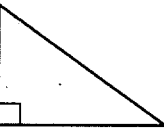
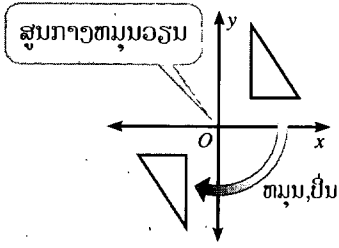
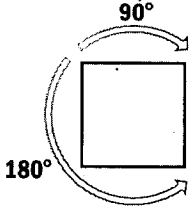
ratio / ອັດຕະຮາ ປຽບທຽບ ອະວາງການຫານເລກສອງຕົວ. ອັດຕະຮາ ຂອງ a ຫາ b (where $b \neq 0$) ສາມາດຂຽນເປັນ a ຫາ b , ດັ່ງ $\frac{a}{b}$, ຫລື $a : b$.

ອັດຕະຮາ ຂອງ 17 ກັບ 12 ສາມາດຂຽນເປັນ
17 ກັບ 12, ດັ່ງ $\frac{17}{12}$, ຫລື ດັ່ງ 17 : 12.

rational number / ເລກເສດສ່ວນ ຕົວເລກທີ່ສາມາດຂຽນ ເປັນ $\frac{a}{b}$ ທີ່ a ແລະ b ຄືເລກເຕັມ ແລະ $b \neq 0$.

$6 = \frac{6}{1}$, $-\frac{3}{5} = \frac{-3}{5}$, $0.75 = \frac{3}{4}$, ແລະ
 $2\frac{1}{3} = \frac{7}{3}$ ຄື ເລກເສດສ່ວນທັງໝົດ.

<p>ray / ຮົ່ງສີ ສ່ວນນຶ່ງຂອງເສັ້ນ ທີ່ມີຈຸດສຸດ ແລະ ເສັ້ນຂຍາຍອອກບໍ່ມີທີ່ສິ້ນສຸດ ໄປທິດທາງດຽວ.</p>	 <p>\overrightarrow{AB} ກັບຈຸດສຸດ A.</p>
<p>real numbers / ຕົວເລກ ຊຸດຂອງເລກເສດສ່ວນ ແລະ ຕົວເລກທີ່ຫາມບໍ່ໄດ້ ທັງຫມົດ.</p>	<p>0, $-\frac{5}{9}$, 2.75, ແລະ $\sqrt{3}$ ຄື ຕົວເລກທັງຫມົດ.</p>
<p>reciprocals / ເລກສະຫ້ອນຂອງນຶ່ງ ເລກສອງຕົວ ທີ່ຜົນຜິດຄື 1.</p>	<p>ເພາະວ່າ $\frac{3}{5} \times \frac{5}{3} = 1$, $\frac{3}{5}$ ແລະ $\frac{5}{3}$ ຄື ເລກສະຫ້ອນຂອງນຶ່ງ.</p>
<p>rectangle / ຮູບສີ່ຫລ່ຽນຍາວ ຮູບສີ່ຫລ່ຽນຄາງຄວາຍ ທີ່ມີມຸມສາກ ສິ່ນມ.</p>	
<p>rectangular prism / ຮູບສີ່ຫລ່ຽນຍາວ ສາມມິຕິ ຮູບປຣິສຊິນ ສາມມິຕິ ທີ່ມີຖານເປັນຮູບສີ່ຫລ່ຽນຍາວ.</p>	<p>ເບິ່ງ ຮູບສາມມິຕິ(ປຣິສຊິນ).</p>
<p>reflection / ການສະຫ້ອນ ການປ່ຽນແປງ ທີ່ສະຫ້ອນຮູບພາບໃນເສັ້ນນຶ່ງ, ເກີດເປັນມະໂນພາບໃນກະຈົກ; ຊຶ່ງມີອີກຊື່ ນຶ່ງຮຽກວ່າ ໂຍນປັ້ນ.</p>	
<p>reflex angle/ ມຸມຫວາ ມຸມທີ່ໃຫຍ່ກວ່າ 180° ແຕ່ນ້ອຍກວ່າ 360°.</p>	
<p>regular polygon / ຮູບຫລາຍຫລ່ຽນ ຫົມມະດາ ຮູບຫລາຍຫລ່ຽນ ທີ່ ຄວາມຍາວຂອງດ່ານຂາງແລະມຸມ ທຸກໆດ່ານເທົ່າກັນ.</p>	 <p>ຫົມມະດາ ບໍ່ຫົມມະດາ</p>
<p>regular pyramid / ຮູບຈອຍລ່ຽນສະເຫມີ ຮູບຈອຍລ່ຽນ ສະເຫມີທີ່ມີຜິ້ນເປັນຮູບຫຼາຍດ່ານສະເຫມີກັນ.</p>	
<p>regular tessellation / ຮູບຫລາຍຫລ່ຽນຈອດກັນ ຫົມມະດາ ຮູບຫລາຍຫລ່ຽນຈອດກັນ ທີ່ເຮັດຂຶ້ນມາຈາກຮູບຫລາຍຫລ່ຽນ ຫົມມະດາ ເທົ່ານັ້ນ.</p>	
<p>relation / ຄວາມສັນພັນກັນ ເລກທີ່ຈັດເປັນຄູ່.</p>	<p>(5, 7), (6, 5), (0, 5), (6, 0) ຄື ຄວາມສັນພັນກັນ.</p>

<p>relative frequency / ຄວາມສຳພັນ ອັດຕາສ່ວນຂອງຈຳນວນຜົນຮັບທີ່ສອດຄ່ອງກັນ ຕໍ່ຈຳນວນເວລາລວມທີ່ທຳການທົດລອງ.</p>	<p>ເບິ່ງ ສິ່ງທີ່ຟັສຸດໄດ້ຈາກການທົດລອງ.</p>
<p>relatively prime numbers / ເລກຂັ້ນຕົ້ນທີ່ມີຄວາມສັມພັນ ກັນ ເລກທີ່ບໍ່ແມ່ນສູນ ສອງຕົວ ຫລືຫລາຍກວ່າ ທີ່ຕົວເລກທີ່ໃຫຍ່ທີ່ສຸດຂອງຕົວຄູນ ຄື 1.</p>	<p>9 ແລະ 16 ຄື ເລກຂັ້ນຕົ້ນທີ່ມີຄວາມສັມພັນກັນ ເພາະວ່າ GCF ຂອງມັນ ຄື 1.</p>
<p>remainder / ເລກເສດ ຖ້າຕົວຫານ ບໍ່ຫານອອກມາເທົ່າກັນ, ສິ່ງທີ່ຍັງເຫລືອຢູ່ ຄື ເລກທີ່ເສດເຫລືອຈາກການຫານ.</p>	
<p>repeating decimal / ເລກທະສະນິຍົມທີ່ລືມຄືນ ເລກທະສະນິຍົມທີ່ມີຫລັກຫນ່ວຍນຶ່ງ ຫລືຫລາຍກວ່າ ທີ່ລືມຕົວເກົ່າຢູ່ຕລອດໄປ.</p>	<p>0.3333... ແລະ $2.\overline{01}$ ຄື ເລກທະສະນິຍົມທີ່ລືມຄືນ.</p>
<p>rhombus / ຮູບສີ່ຫລ່ຽມສເນີ ຮູບສີ່ຫລ່ຽມຄ່າງຄວາຍ ທີ່ມີຂ້າງທັງຫມົດສເນີກັນ.</p>	
<p>right angle / ມຸມສາກ ມຸມທີ່ແທກໄດ້ 90° ອົງສາ.</p>	
<p>right triangle / ມຸມສາກຮູບສາມຫລ່ຽມ ຮູບສາມຫລ່ຽມ ທີ່ມີມຸມສາກ ມຸມນຶ່ງ.</p>	
<p>rise / ການປ່ຽນແປງຂອງເສັ້ນຕັ້ງ ເສັ້ນຕັ້ງ ປ່ຽນແປງ ຣະວ່າງສອງຈຸດເທິງເສັ້ນເສັ້ນນຶ່ງ.</p>	<p>ເບິ່ງ ເສັ້ນຄ້ອຍ.</p>
<p>rotation / ການຫມຸນວຽນ ການຫມຸນອ້ອມຈຸດນຶ່ງ ທີ່ຮຽກວ່າມຸມຂອງການຫມຸນວຽນ, ແລະຕາມທິດທາງທີ່ມອບໃຫ້ ກວຽກັບຈຸດທີ່ບໍ່ປ່ຽນແປງ, ຮຽກວ່າ ສູນກາງຂອງການຫມຸນວຽນ; ຊຶ່ງຮຽກອີກຊື່ນຶ່ງວ່າ ຫມຸນ (turn).</p>	
<p>rotational symmetry / ການຫມຸນວຽນທີ່ມີຮູບຮ່າງຄືກັນ ຮູບການຫມຸນວຽນທີ່ມີຮູບຮ່າງຄືກັນ ຖ້າ ຫມຸນ 180° ອົງສາ ຫລືຕ່ຳກວ່າ ເຮັດໃຫ້ເກີດມະໂນພາບ ທີ່ເຂົ້າກັບຮູບຮ່າງດັ້ງເດີມໄດ້ພໍດີ.</p>	
	<p>ຮູບສີ່ຫລ່ຽມມີນທິນິການຫມຸນວຽນທີ່ມີຮູບຮ່າງຄືກັນ.</p>

S

round / ຈຳນວນໄກ້ຄຽງ ການປະມານຈຳນວນໄກ້ຄຽງກັບຄຸນຄ່າທີ່ໄດ້ໃຫ້.

518 ຈຳນວນໄກ້ຄຽງກັບສິບ ຄື 520, ແລະ
518 ຈຳນວນໄກ້ຄຽງ ທີ່ໄກ້ທີ່ສຸດຂອງຮ້ອຍ ຄື
500.

round numbers / ຕົວເລກທີ່ໄກ້ຄຽງ ຕົວເລກທີ່ໃຊ້ໃນການ ປະມານ.

ເຈົ້າສາມາດໃຊ້ ຕົວເລກທີ່ໄກ້ຄຽງສຳຮັບ
ປະມານ
 18×3.98 ເຊັ່ນ 20×4 , ຫລື 80.

run / ການປ່ຽນແປງຂອງເສັ້ນນອນ ການປ່ຽນແປງຂອງເສັ້ນແນວນອນ
ຮະວ່າງຈຸດສອງຈຸດ ເທິງເສັ້ນ.

ເບິ່ງ ເສັ້ນຄ້ອຍ.

sample / ຕົວຢ່າງ ສ່ວນນຶ່ງຂອງພຶດເນືອງ.

ການພະຍາກອນຜົວຂອງການເລືອກຕັ້ງ,
ໄດ້ມີການສຳຮວດຈາກຕົວຢ່າງຜູ້ທີ່ຈະລົງ
ຄະແນນສຽງ.

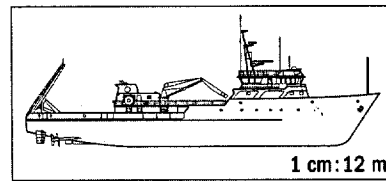
sample space / ຜົນໄດ້ຮັບທີ່ເປັນໄປໄດ້
ກຸ່ມຜົນໄດ້ຮັບທີ່ເປັນໄປ ໄດ້ທັງໝົດ.

ຜົນໄດ້ຮັບທີ່ເປັນໄປໄດ້ຂອງການໂຍນກ້ອນສີ່ລ່ຽມ
ແມ່ນ {1, 2, 3, 4, 5, 6}.

scale / ມາຕຣາສ່ວນ ໃນຮູບແຕ້ມມາຕຣາສ່ວນ,
ບົ່ງບອກຄວາມສັ້ນຜັນຮະວ່າງ ຂະໜາດຂອງຮູບແຕ້ມ ແລະ ຂະໜາດຕົວຈິງ.

ມາຕຣາສ່ວນ “1 in.:10 ft” ຫມາຍເຖິງ
1 inch ໃນຮູບແຕ້ມ ມາຕຣາສ່ວນ ສະແດງ
ຮະຍະຕົວຈິງຂອງ 10 feet.

scale drawing / ຮູບແຕ້ມ ມາຕຣາສ່ວນ ຮູບແຕ້ມຜັງ ຂອງສິ່ງນຶ່ງ ຊຶ່ງ
ຂະໜາດຂອງມັນ ຄື ມີສ່ວນສັດທີ່ສັ້ນຜັນກັບຂະໜາດຂອງຕົວຈິງ.



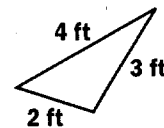
scale factor / ອັດຕາສ່ວນ ຕົວຄູນ
ອັດຕາສ່ວນຂອງຄວາມຍາວດ້ານຂ້າງ ສອດຄ່ອງກັນກັບຮູບຮ່າງ
ແລະລັກສະນະ ຫລັງຈາກການຂຍາຍ.

ເບິ່ງ ການຂຍາຍ.

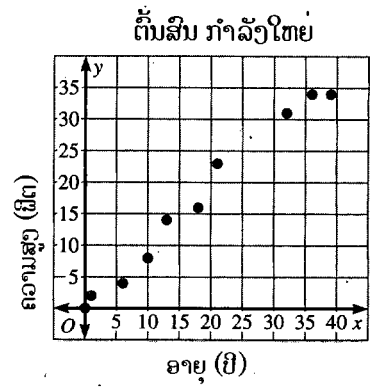
scale model / ມາຕຣາສ່ວນ ຫຸ້ນຈຳລອງ
ຫຸ້ນຈຳລອງຂອງສິ່ງຂອງສິ່ງນຶ່ງ ຊຶ່ງຂະໜາດ ສ່ວນສັດທີ່ສັ້ນຜັນ ກັບຂະໜາດຂອງຈິງ.

ມາຕຣາສ່ວນ ຫຸ້ນຈຳລອງຂອງທຳນຽບຂາວ
ທີ່ປາກົດໃນ ໂຕບູ ເວີລດ ສແກວ໌ ໃນປະເທດຍີ່ປຸ່ນ.
ມາຕຣາສ່ວນທີ່ໃຊ້ ຄື 1 : 25.

scalene triangle / ຮູບສາມຫລ່ຽມ ທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ
ຮູບສາມຫລ່ຽມ ທີ່ ດ້ານຂ້າງ ມີຄວາມຍາວບໍ່ເທົ່າກັນ.



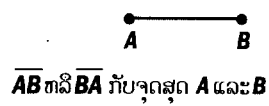
scatter plot / ຈຸດຕ່າງໆໃນເສັ້ນ ກຣາຟ ຂໍ້ມູນຄູ່ ຊຸດນຶ່ງ (x, y) , ຊຶ່ງ ແມ່ນການສະສົມຈຸດຕ່າງໆ ໃນການວາງເສັ້ນ.



scientific notation / ການຂຽນຫຍໍ້ ເລກຕົວນຶ່ງ ໄດ້ຂຽນ ເປັນ ແບບຫຍໍ້ ຖ້າວ່າມັນມີແບບ $c \times 10^n$ ທີ່ c ໃຫຍ່ກວ່າ ຫລືເທົ່າກັບ 1 ແລະ ຕໍ່າກວ່າ 10, ແລະ n ຄື ເລກເຕັມ.

ໃນການຂຽນຫຍໍ້, 328,000 ໄດ້ຂຽນເປັນ 3.28×10^5 , ແລະ 0.00061 ໄດ້ຂຽນເປັນ 6.1×10^{-4} .

segment / ສ່ວນນຶ່ງຂອງເສັ້ນ ສ່ວນນຶ່ງຂອງເສັ້ນ ປະກອບດ້ວຍ ສອງຈຸດສຸດ ແລະ ຈຸດທັງໝົດທີ່ຢູ່ຮະວ່າງພວກເຂົາ.



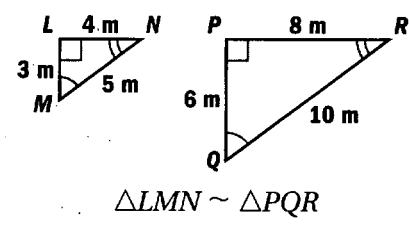
sequence / ລຳດັບ ລຳດັບຂອງຈຳນວນ.

1, 2, 3, 4, ... ແມ່ນລຳດັບ.

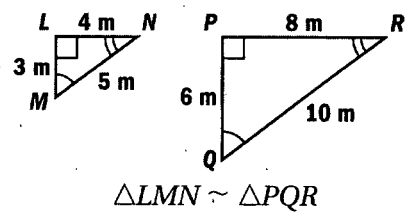
set / ກຸ່ມ ບ່ອນເຊິ່ງລວມມີບັນດາຕົວເລກທີ່ແຕກຕ່າງກັນ.

ກຸ່ມຂອງຕົວເລກທັງໝົດ ໄດ້ແກ່: $W = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, \dots\}$.

similar polygons / ຮູບຫລາຍແຈຄ້າຍຄືກັນ
 ຮູບ ຫລາຍແຈທີ່ມີຮູບຮ່າງຄ້າຍຄືກັນ ແຕ່ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງມີ ຂະໜາດເທົ່າກັນ. ມູມທີ່ກົງກັນຂອງຮູບຫລາຍແຈຄ້າຍຄື ຈະເທົ່າກັນ ແລະ ອັດຕາສ່ວນຄວາມຍາວຂອງບັນດາຂ້າງ ທີ່ກົງກັນ ຈະເທົ່າກັນ. ເຄື່ອງໝາຍ ~ ຈະຖືກໃຊ້ ເພື່ອ ບົ່ງບອກວ່າ ຮູບຫລາຍແຈສອງຮູບແມ່ນຄ້າຍຄືກັນ.



similar triangles / ຮູບສາມແຈຄ້າຍຄືກັນ
 ບັນດາຮູບສາມ ຫລຽນທີ່ມີຮູບຮ່າງຄືກັນ ແຕ່ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງມີຂະໜາດເທົ່າກັນ. ມູມເຊິ່ງກັນ ແມ່ນຄ້າຍຄືກັນ ແລະ ອັດຕາສ່ວນຂອງຄວາມຍາວຂອງ ຂ້າງເຊິ່ງກັນ ແມ່ນເທົ່າກັນ.



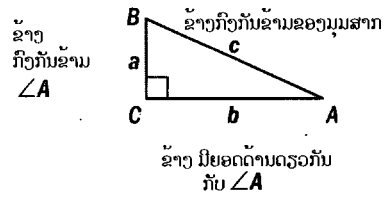
simple interest / ດອກເບ້ຍແນວດຽວກັນ ດອກເບ້ຍ ທີ່ໄດ້ຮັບ ຫລືຈ່າຍ ເທິງຕົ້ນເທົ່ານັ້ນ. ດອກເບ້ຍແນວດຽວກັນ I ຄື ຜົນຂອງຕົ້ນ P , ອັດຕາດອກເບ້ຍປະຈຳປີ r ໄດ້ຂຽນເປັນເລກທະສະນີຍົມ, ແລະເວລາ t ໃນ ຫລາຍປີ : $I = Prt$.

ສົມມຸດວ່າ ເຈົ້າຝາກເງິນໃນທະນາຄານ ບັນຊີ ອອນລິນ $\$700$. ໃນບັນຊີ ໄດ້ຮັບດອກເບ້ຍ ແນວດຽວກັນ 3% ຕໍ່ປີ. ຫລັງຈາກ 5 ປີ, ດອກເບ້ຍ ເປັນ $I = Prt = (700)(0.03)(5) = \105 , ແລະມີເງິນໃນບັນຊີທັງໝົດ $\$700 + \$105 = \$805$.

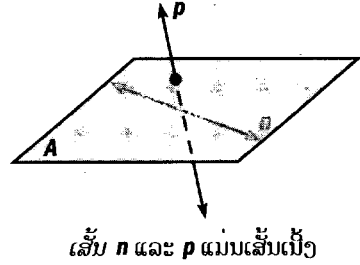
simplest form of a fraction / ແບບເລກເສດສ່ວນທີ່ງ່າຍສຸດ ແບບວິທີຂອງເລກເສດສ່ວນທີ່ງ່າຍສຸດ ຖ້າວ່າເລກຂ້າງເທິງ ແລະເລກຂ້າງລຸ່ມ ມີຜົນຄູນຄືກັນຂອງ 1.

ແບບເລກເສດສ່ວນທີ່ງ່າຍສຸດ $\frac{6}{8}$ ຄື $\frac{3}{4}$.

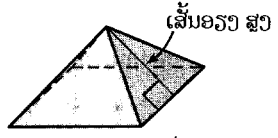
sine / ຊາຍ ຊາຍຂອງມຸມແຫຼມ A ຂອງມຸມສາກຮູບສາມຫລ່ຽມ ຄື ອັດຕາສ່ວນຂອງ ຂ້າງທີ່ກົງກັນຂ້າມຂອງ ຂ້າງກົງກັນຂ້າມຂອງມຸມສາກ.



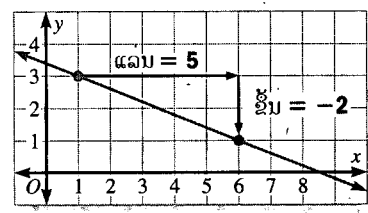
skew lines / ເສັ້ນເບິ່ງ
ສອງເສັ້ນຢູ່ໃນຜິວພຍາງທີ່ຕ່າງກັນ ແລະ ບໍ່ຕັດກັນ.



slant height / ລວງສູງຈາກມຸມສາກ ລວງສູງຂອງຫນ້າຜິວອັນໃດກໍໄດ້ ທີ່ບໍ່ແມ່ນຖານຕັ້ງຂອງ ຮູບຜິວມິດ ຫົມມະດາ.



slope / ເສັ້ນຄ້ອຍ ຄ້ອຍຂອງ ເສັ້ນທີ່ບໍ່ແມ່ນເສັ້ນຕັ້ງ ຄື ອັດຕາສ່ວນຂອງເສັ້ນຕັ້ງ (ການປ່ຽນແປງເສັ້ນຕັ້ງ) ຫາເສັ້ນນອນ (ການປ່ຽນແປງເສັ້ນນອນ) ຣະວ່າງ ຈຸດສອງຈຸດເທິງເສັ້ນ.

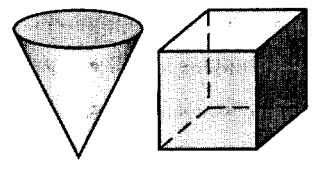


ຄ້ອຍຂອງເສັ້ນທາງເທິງ ຄື :
ເສັ້ນຄ້ອຍ = $\frac{\text{ຂຶ້ນ}}{\text{ແລນ}} = \frac{-2}{5} = -\frac{2}{5}$

slope-intercept form / ມີລັກສະນະເສັ້ນຄ້ອຍ
ແບບຂອງ ປໂຍກເລກຂອງເສັ້ນ
 $y = mx + b$ ທີ່ m ຄື ເສັ້ນຄ້ອຍ ແລະ b ຄື y -intercept.

$y = 6x + 8$ ຄືມີລັກສະນະເສັ້ນຄ້ອຍ.

solid / ວັດຖຸເປັນຮູບຕັ້ງ
ຮູບສາມມິຕິ ທີ່ປິດລອມດ້ວຍຜາກສ່ວນຂອງຜິວທີ່.


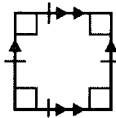


solution of an equation / ຄຳຕອບຂອງປໂຍກເລກ
ຕົວເລກທີ່ເມື່ອສັບປ່ຽນສຳຮັບອັກສອນ ໃນປໂຍກເລກ, ເຮັດໃຫ້ປໂຍກເລກ ເປັນຄວາມຈິງ.

ຄຳຕອບຂອງປໂຍກເລກ
 $n - 3 = 4$ ຄື 7.

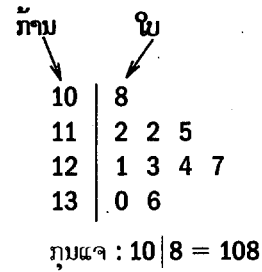
solution of an equation in two variables / ຄຳຕອບຂອງປໂຍກເລກທີ່ມີອັກສອນເລກສອງຕົວ ລຳດັບເລກ ເປັນຄູ່ (x, y) ທີ່ເຮັດໃຫ້ປໂຍກເລກເປັນຈິງ ເມື່ອ ຄຸນຄ່າຂອງ x ແລະ y ສັບປ່ຽນເປັນປໂຍກເລກ.

$(3, 8)$ ຄື ຄຳຕອບຂອງ $y = 3x - 1$.

<p>solution of an inequality / ຄຳຕອບຂອງຣະບົບເລກທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ ຊຸດເລກທັງໝົດ, ເມື່ອສັບປ່ຽນກັບ ອັກສອນເລກໃນເລກບໍ່ເທົ່າກັນ, ເຮັດໃຫ້ ເລກບໍ່ເທົ່າກັນເປັນຈິງ.</p>	ຄຳຕອບຂອງຣະບົບເລກທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ $y + 2 > 5$ ຄື $y > 3$.
<p>solution of a linear inequality / ຄຳຕອບຂອງເສັ້ນ ທີ່ ບໍ່ ເທົ່າກັນ ລຳດັບເລກເປັນຄູ່ (x, y) ທີ່ເຮັດໃຫ້ ເລກບໍ່ເທົ່າກັນເປັນຈິງ ເມື່ອ ຄຸນຄ່າຂອງ x ແລະ y ສັບປ່ຽນເປັນເລກບໍ່ເທົ່າກັນ.</p>	ຄຳຕອບ ຂອງ $y \geq 2x - 9$ ຄື $(5; 1)$.
<p>solution of a linear system / ຄຳຕອບຂອງລະບົບເສັ້ນຊື່ ຄູ່ລຳດັບທີ່ແມ່ນຄຳຕອບຂອງແຕ່ລະສົມຜົນໃນລະບົບສົມຜົນເສັ້ນຊື່.</p>	ຄຳຕອບຂອງລະບົບສົມຜົນເສັ້ນຊື່ແມ່ນມີດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້ $(3, 3)$. $3y - x = 6$ $3y + 2x = 15$
<p>solve an equation / ການຊອກຄຳຕອບຂອງປໂຍກເລກ ເພື່ອຊອກຫາຄຳຕອບທັງໝົດຂອງ ປໂຍກເລກ ດ້ວຍການຊອກຫາຄຸນຄ່າທັງໝົດຂອງອັກສອນເລກ ທີ່ເຮັດໃຫ້ປໂຍກເລກເປັນຈິງ.</p>	ເພື່ອຊອກຫາປໂຍກເລກ $n \div 4 = 7$, ຊອກຫາຕົວເລກທີ່ສາມາດຫານ ດ້ວຍເລກ 4 ທີ່ກັບ 7; $28 \div 4 = 7$, ດັ່ງນັ້ນ ຄຳຕອບ ຄື 28.
<p>solve an inequality / ການຊອກຄຳຕອບຂອງຣະບົບເລກ ທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນ ຊອກຫາຄຸນຄ່າທັງໝົດຂອງອັກສອນເລກ ທີ່ເຮັດໃຫ້ເລກ ທີ່ບໍ່ເທົ່າກັນເປັນຈິງ.</p>	ເພື່ອຫາຄຳຕອບຂອງ $x + 2 \geq 3$, ລົບ 2 ຈາກແຕ່ລະຂ້າງ ເພື່ອໃຫ້ໄດ້ $x \geq 1$.
<p>sphere / ຮູບຊົງກົມ ວັດຖຸເປັນຮູບຕັ້ມ ເກີດຈາກຈຸດຫຼາກຈຸດໃນສິ້ນທີ່ ທີ່ມີຣະຍະເທົ່າກັນຈາກຈຸດທີ່ບໍ່ປ່ຽນແປງ ຮຽກວ່າ ສູນກາງ.</p>	
<p>square / ຮູບສີ່ຫລ່ຽມມົນທົນ ຮູບສີ່ຫລ່ຽມຄາງຄວາຍ ທີ່ມີມູມສາກສິ້ນມູມ ແລະມີສີດານເທົ່າກັນ.</p>	
<p>square numbers / ຈຳນວນເລກກຳລັງ ຈຳນວນເຕັມທີ່ ຂຶ້ນ ກຳລັງ.</p>	ເພາະວ່າ 3×3 ເປັນ 9, 9 ແມ່ນເລກກຳລັງ.
<p>square root / ຮາກພະລັງສອງ ພະລັງສອງຂອງເລກ n ຄື ເລກ m ຊຶ່ງ ເມື່ອຄູນຕົວເອງ, ເທົ່າກັບ n.</p>	ຮາກພະລັງສອງ ຂອງ 81 ຄື 9 ແລະ -9 ເພາະວ່າ $9^2 = 81$ ແລະ $(-9)^2 = 81$.
<p>squared / ພະລັງສອງ ເລກພະລັງສອງ ຄື ພະລັງທີ່ສອງຂອງຕົວເລກ.</p>	3 ພະລັງສອງ ກໍ່ຄື 3^2 , ຫລື 9.
<p>standard form / ແບບມາຕຖານ ເລກຫລາຍຊຸມ ຂຽນກັບເລກພະລັງຂອງອັກສອນເລກ ລຶດລົງ ຈາກຊ້າຍໄປຫາຂວາ.</p>	$3x^5 - 8x^3 + 5x^2 + x - 2$ ຄື ແບບມາຕຖານ.
<p>statistics / ສະຖິຕິ ການສະສົມ, ການຈັດຕັ້ງ, ແລະ ການອະທິບາຍຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົວເລກ.</p>	
<p>stem / ແບບກິ່ງກ້ານ ເລກທຸກໆໜ່ວຍ ຍົກເວັ້ນໜ່ວຍເລກຕົວສຸດທ້າຍເບື້ອງຂວາ ຕົວເລກສະແດງການຂີດກຣາຟແບບກ້ານ ແລະໃບ.</p>	ເບື້ອງ ການຂີດກຣາຟແບບກ້ານ ແລະໃບ.

stem-and-leaf plot / ການຂີດກຣາຟແບບກ້ານ ແລະໃບ

ຂໍ້ມູນ ທີ່ສະແດງຊ່ອຍໃຫ້ເຫັນ ວິທີຈຳແນກຄຸນຄ່າຂອງຂໍ້ມູນ. ຄຸນຄ່າຂໍ້ມູນ ແຕ່ລະອັນ ແຍກອອກເປັນໃບ(ໜ່ວຍເລກຕົວສຸດທ້າຍ)ແລະກ້ານ (ໜ່ວຍ ເລກທີ່ຍັງເຫລືອ). ຕາມລຳດັບ ການຂີດກຣາຟແບບກ້ານ ແລະໃບ, ໃບ ສຳຮັບແຕ່ລະກ້ານ ແມ່ນລຽງເປັນລຳດັບ ຈາກຕ່ຳສຸດ ເຖິງສູງສຸດ.



straight angle / ມຸມສາກຊື່ ມຸມນຶ່ງຊຶ່ງແທກໄດ້ 180° ອົງສາ ພໍດີ.



subtraction property of equality / ການລົບຊັບສິນທີ່ ເທົ່າກັນ

ການລົບເລກທີ່ເທົ່າກັນຂອງແຕ່ລະຝ່າຍ ຂອງປົໂຍກເລກ ສິ່ງຜິດ ປົໂຍກເລກເທົ່າກັນ.

ຖ້າ $x + 7 = 9$, ດັ່ງນັ້ນ
 $x + 7 - 7 = 9 - 7$, ດັ່ງນັ້ນ $x = 2$.

ຖ້າ $x + a = b$, ດັ່ງນັ້ນ
 $x + a - a = b - a$.

success / ຜົນສຳເລັດ

ໃນການທົດລອງຄວາມເປັນໄປໄດ້ສິນສຳເລັດ ແມ່ນຂໍ້ຜິດໃດໆ ທີ່ອອກມາເປັນຈິງດັ່ງທີ່ຕ້ອງການ.

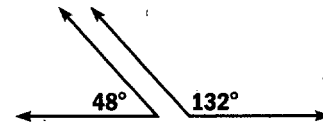
ຖ້າທ່ານຢາກຈົກເອົາກ້ອນຫີນສີຟ້າອອກມາຫນຶ່ງ ກ້ອນຈາກຖົງທີ່ມີກ້ອນຫີນຢູ່ 20 ກ້ອນ ເຊິ່ງ ໃນນັ້ນມີຫີນສີຟ້າພຽງແຕ່ 7 ກ້ອນເທົ່ານັ້ນດັ່ງນັ້ນຜົນສຳເລັດແມ່ນການຈົກ ເອົາຫີນ ສີຟ້າອອກມາໃຫ້ໄດ້.

sum / ຍອດຮວມ ຜົນໄດ້ຮັບ ເມື່ອເລກສອງຕົວຫລືຫລາຍກວ່າ ໄດ້ສົມກັນ.

ຍອດຮວມຂອງ 2 ແລະ 5 ຄື $2 + 5$, ຫລື 7.

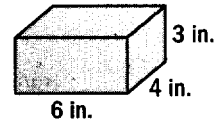
supplementary angles / ມຸມປະກອບເສັ້ນ

ສອງມຸມທີ່ແທກໄດ້ຍອດຮວມ 180° ອົງສາ.



surface area of a polyhedron / ບໍລິເວນຜິວຫນ້າຂອງຮູບທີ່ມີ ຫຼາຍຫນ້າ

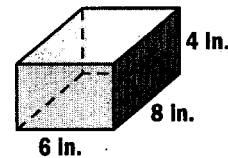
ຜົນລວມຂອງບໍລິເວນດ້ານຫນ້າຂອງຮູບທີ່ມີຫຼາຍຫນ້າ.



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

surface area of a prism / ບໍລິເວນດ້ານຫນ້າຂອງຮູບ ຫາດລ່ຽມ

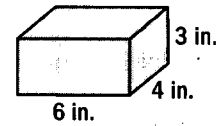
ຜົນລວມຂອງ ບໍລິເວນດ້ານຫນ້າຂອງຮູບຫາດລ່ຽມ ບໍລິເວນດ້ານຫນ້າອັດແທກໄດ້ດ້ວຍການຂຶ້ນກຳລັງຫນ່ວຍ.



ຜິວທີ່ດ້ານຫນ້າ
 $= 2(8 \times 6) + 2(8 \times 4) + 2(6 \times 4)$
 $= 208$ ນີ້ວິກກຳລັງສອງ.



surface area of a solid / ດ້ານໜ້າຂອງ ວັດຖຸເປັນຮູບຕັ້ງ ຍອດຮວມຂອງພື້ນທີ່ຂອງທາງໜ້າດ້ານນອກ ຂອງວັດຖຸທີ່ເປັນຮູບຕັ້ງ.



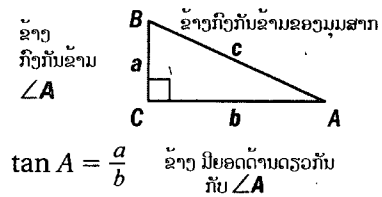
ພື້ນທີ່ດ້ານໜ້າ
 $= 2(6)(4) + 2(6)(3) + 2(4)(3)$
 $= 108 \text{ in.}^2$

system of linear equations / ລະບົບສົມຜົນເສັ້ນຊື່
 ກຸ່ມຂອງໜຶ່ງ ສອງຫຼືຫຼາຍກວ່ານັ້ນຂອງສົມຜົນເສັ້ນຊື່ທີ່ມີຄ່າ ຜັນແປ ດຽວກັນ.

$$3y - x = 6$$

$$3y + 2x = 15$$

tangent / ເສັ້ນຕັດວົງມົນ ເສັ້ນຕັດວົງມົນຂອງມຸມແຫຼມ A ຂອງມຸມສາກຮູບສາມຫລ່ຽມ ຄືອັດຕາສ່ວນຂອງ ຂ້າງກົງກັນຂ້າມກັບຂ້າງທີ່ມີຍອດດ່ານດຽວກັນ.



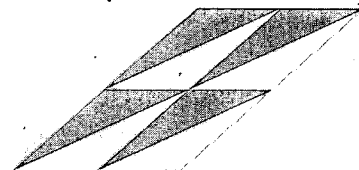
terminating decimal / ປາຍສຸດຂອງເລກທະສະນິຍົມ
 ຫລັກຫນ່ວຍຕົວສຸດທ້າຍຂອງເລກທະສະນິຍົມ.

0.4 ແລະ 3.6125 ຄື
 ປາຍສຸດຂອງເລກທະສະນິຍົມ.

terms of an expression / ລັກສະນະການສະແດງອອກຂອງເລກ
 ສ່ວນຂອງການສະແດງອອກ ທີ່ສົມເຂົ້າກັນ.

ຈຳນວນຂອງ $2x + 3$ ຄື $2x$ ແລະ 3 .

tessellation / ວາງຮູບຫລາຍຫລ່ຽມຈອດກັນ
 ການຄອບງຳພື້ນພຽງ ດ້ວຍຂອງທີ່ລອກແບບ ທີ່ຄືກັນ ດັ່ງນັ້ນຈິ່ງບໍ່ມີຊ່ອງວາງ ຫລື ທັບກັນ.



theoretical probability / ສູດຂອງການຊອກຂໍ້ມູນ ຜົນທີ່ໄດ້ມາຈາກການທົດລອງທີ່ຄືກັນ. ສູດຂອງການຊອກຂໍ້ມູນ ຂອງເຫດການນຶ່ງທີ່ມອບໃຫ້ໂດຍ :

$$P(\text{ເຫດການ}) = \frac{\text{ຕົວເລກທີ່ອອກມາເປັນທີ່ພໍໃຈ}}{\text{ຕົວເລກທີ່ອອກມາທັງໝົດ}}$$

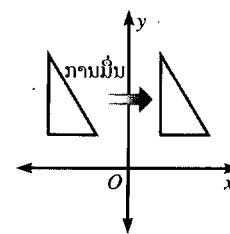
ຖົງນຶ່ງມີຫີນອ່ອນ 20 ກ້ອນ ມີຫີນອ່ອນສີແດງ 7 ກ້ອນ. ສູດຂອງການຊອກຂໍ້ມູນ ໃນການຫາວເລືອກເອົາຫີນອ່ອນສີແດງ ຄື :

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

transformation / ການປ່ຽນສະພາບ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງຮູບຮ່າງໃນພື້ນພຽງ.

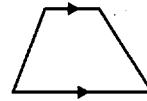
ເບິ່ງ ການຍ້າຍຮູບ, ການສະທ້ອນ, ແລະ ການໝຸນວຽນ.

translation / ການຍ້າຍຮູບ ການປ່ຽນສະພາບທີ່ຍົກຍ້າຍຈາດແຕ່ລະຈຸດຂອງຮູບຮ່າງ ໃນຮະຍະ ແລະທິດທາງດຽວກັນ; ຮູ້ກັນອີກຊື່ນຶ່ງ ຄື ການເນີນ.

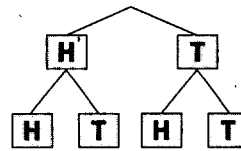


trapezoid / ຮູບສີ່ຂ້າງດຽວຄູ່

ຮູບສີ່ຫລ່ຽມທີ່ມີດ່ານຂ້າງສອງຂ້າງເປັນຂະໜານຄູ່ກັນ.

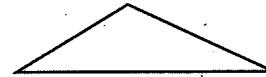


tree diagram / ຮູບແຜນສັງຂົງຕົ້ນໄມ້ ສາຂາໜຶ່ງຂອງຮູບແຜນຜັງທີ່ສະແດງທາງເລືອກທີ່ເປັນໄປໄດ້ທັງໝົດ ຫລື ຜົນທີ່ອອກມາ ຂອງວິທີການປະຕິບັດ ນຳໄປສູ່ ຫລາຍຂັ້ນຕອນ.



ຜົນທີ່ອອກມາ: HH, HT, TH, TT

triangle / ຮູບສາມຫລ່ຽມ ຮູບຮ່າງຜິ້ນພຽງທີ່ປິດຕັນທີ່ມີດ່ານຂ້າງເປັນເສັ້ນຊື່ຕິດຕໍ່ກັນສາມຈຸດ.



triangular prism / ຮູບສາມຫລ່ຽມ ສາມມິຕິ ຮູບສາມມິຕິທີ່ມີຖານຕັ້ງແປ້ນຮູບສາມຫລ່ຽມ.

ເບິ່ງ ຮູບສາມມິຕິ.

trigonometric ratio / ອັດຕາສ່ວນຂອງເລກສາມມິຕິ ອັດຕາທາງຍາວ ສອງຂ້າງຂອງຮູບສາມຫລ່ຽມມຸມສາກ.

ເບິ່ງ ຊາຍ, ເລກໂຄຊາຍ, ແລະ ເສັ້ນຕັດວົງມົນ.

trinomial / ປໂຍກເລກສາມຕົວ ເລກຫລາຍຊຸມ ທີ່ມີເລກສາມຕົວ.

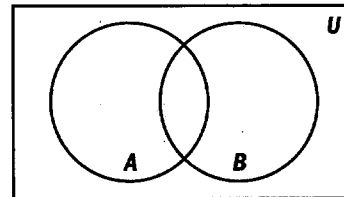
$$3x^2 + 2x - 4$$

U

unfavorable outcome / ຜົນອອກທີ່ບໍ່ຜິຈາ ຜົນອອກທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງໃຈ.

ເບິ່ງ ຜົນອອກທີ່ຜິຈາ.

union / ການຢູ່ລວມກັນ ກຸ່ມຂອງທຸກໆສະມາຊິກບໍ່ວ່າຈະຢູ່ໃນກຸ່ມ A ຫຼື B, ຂຽນເປັນ $A \cup B$.



unit analysis / ການວິເຄາະໜ່ວຍ ການຄຳນວນພຶດກັບໜ່ວຍຂອງການວັດແລະກວດສອບວ່າຄຳຕອບທີ່ທ່ານ ໃຊ້ຖືກຕ້ອງຫຼືບໍ່.

$$\frac{\text{ໂມ}}{\text{ຊົ່ວໂມງ}} \cdot \text{ຊົ່ວໂມງ} = \text{ໂມ}$$

unit rate / ອັດຕາໜ່ວຍ ອັດຕາ ທີ່ມີຕົວຫານຂອງ ໜ່ວຍ 1.

\$9 ຕໍ່ຊົ່ວໂມງ ຄື ອັດຕາໜ່ວຍ.

universal set / ກຸ່ມທີ່ບໍ່ຈຳກັດຂອບເຂດ ກຸ່ມທີ່ທຸກໆສະມາຊິກລວມແຕ່ຖືກຜິຈາລະນາ ຂຽນເປັນ U.

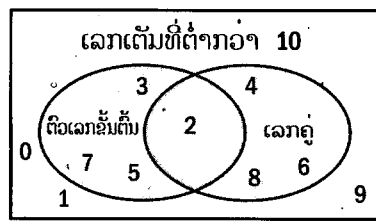
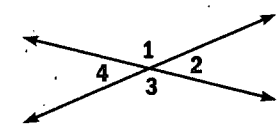
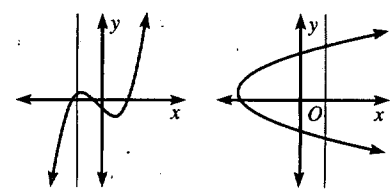
ຖ້າຫາກກຸ່ມບໍ່ຈຳກັດຂອບເຂດແມ່ນກຸ່ມຈຳນວນຖ້ວນບວກ
 U ແມ່ນ $\{1, 2, 3, \dots\}$.

upper extreme / ດ້ານເທິງສຸດຂີດ ຄຸນຄ່າສູງສຸດໃນຊຸດຂໍ້ມູນ.

ເບິ່ງ ເສັ້ນອະທິບາຍຂໍ້ມູນ.

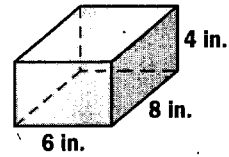
upper quartile / ເຂດເລກສູງ ເລກກາງ ຂອງດ່ານເທິງກາຍເຄິ່ງຂອງ ຊຸດຂໍ້ມູນ.

ເບິ່ງ ເສັ້ນອະທິບາຍຂໍ້ມູນ.

<p>variable / ອັກສອນເລກ ເຄື່ອງໝາຍອັນນຶ່ງ, ສ່ວນຫລາຍແມ່ນຈົດໝາຍ, ທີ່ສະແດງຕົວເລກຕົວນຶ່ງ ຫລືຫລາຍຕົວ.</p>	<p>x ຄື ອັກສອນເລກໃນ $4x - 3$ ແລະໃນ $x + 3 = 5$.</p>
<p>variable expression / ຄຳເວົ້າຂອງອັກສອນເລກ ການສະແດງອອກ ທີ່ປະກອບດ້ວຍ ຕົວເລກ, ອັກສອນເລກ, ແລະ ວິທີການ.</p>	<p>$4x - 3$ ແລະ $2t^2$ ຄື ຄຳເວົ້າຂອງອັກສອນເລກ.</p>
<p>Venn diagram / ເສັ້ນຮູບ ເວັນກຣາມ ຮູບແຜນຜັງ ທີ່ໃຊ້ຊອດຊິງ ສະແດງ ຄວາມສັນພັນຂອງຊຸດ.</p>	
<p>verbal model / ຮູບແບບທີ່ເປັນຄຳເວົ້າ ຄຳເວົ້າຂອງປະໂຫຍກເລກທີ່ສະແດງສະພາບການຕົວຈິງຂອງໂລກ.</p>	<p>ຮະຍະ ຄວາມໄວ ເວລາ ການເດີນທາງ = ຂອງຮີຖ ການເດີນທາງ</p>
<p>vertex of an angle / ເສັ້ນສຸດຂອງມຸມ ຈຸດສຸດທີ່ທັມມະດາຂອງ ເສັ້ນຮັງສີ ສອງເສັ້ນ ທີ່ເຮັດໃຫ້ເກີດເປັນມຸມ.</p>	<p>ເບິ່ງ ມຸມ</p>
<p>vertex of a polygon / ເສັ້ນສຸດຂອງຮູບຫລ່ຽມ ຈຸດທີ່ສອງຂ້າງຂອງຮູບຫລ່ຽມຈຸກັນ. ຈຳນວນຫລາຍຂອງ <i>vertex</i> ເອີ້ນວ່າ <i>vertices</i>.</p>	<p>ເບິ່ງ ຮູບຫລ່ຽມ.</p>
<p>vertex of a polyhedron / ຈຸດສູງສຸດຂອງຮູບທີ່ມີຫຼາຍດ້ານ ຈຸດທີ່ສາມ ຫຼືຫຼາຍກວ່າ ສາມເສັ້ນຂອງຮູບທີ່ມີຫຼາຍດ້ານ. ຈຳນວນຫລາຍຂອງ <i>vertex</i> ເອີ້ນວ່າ <i>vertices</i>.</p>	<p>ເບິ່ງ ເສັ້ນຂອບຂອງຮູບທີ່ມີຫຼາຍໜ້າ.</p>
<p>vertex of a solid / ເສັ້ນສຸດ ຂອງວັດຖຸເປັນຮູບຕົ້ນ ຈຸດນຶ່ງທີ່ ຂອບຂອງວັດຖຸເປັນຮູບຕົ້ນຈຸກັນ. ຈຳນວນຫລາຍຂອງ <i>vertex</i> ເອີ້ນວ່າ <i>vertices</i>.</p>	<p>ເບິ່ງ ຂອບຂອງວັດຖຸເປັນຮູບຕົ້ນ.</p>
<p>vertical angles / ມຸມຕັ້ງ ເມື່ອເສັ້ນສອງເສັ້ນແລ່ນຜ່ານກັນ, ມຸມທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ ຄື ມຸມຕັ້ງ.</p>	 <p>$\angle 1$ ແລະ $\angle 3$ ຄື ມຸມຕັ້ງ $\angle 2$ ແລະ $\angle 4$ ກໍ່ຄືມຸມຕັ້ງເຊັ່ນດຽວກັນ</p>
<p>vertical axis / ແກນຕັ້ງ ເສັ້ນຈຳນວນທາງຕັ້ງຂອງເສັ້ນສະແດງ</p>	<p>ເບິ່ງ ການວາງເສັ້ນ.</p>
<p>vertical line test / ການກວດສອບເສັ້ນຕັ້ງ ຖ້າເສັ້ນຕັ້ງ ແລ່ນຜ່ານ ເສັ້ນກຣາຟ ຫລາຍກວ່າຈຸດນຶ່ງ, ດັ່ງນັ້ນ ເສັ້ນກຣາຟ ບໍ່ສະແດງໜ້າທີ່.</p>	

volume of a solid / ປະຣິມານຂອງວັດຖຸທີ່ເປັນຮູບຕັ້ງ

ຈຳນວນພື້ນທີ່ ທີ່ວັດຖຸທີ່ເປັນຮູບຕັ້ງຍຶດຄອງ. ປະຣິມານ ແມ່ນວັດແທກແບບ ຫນວຍພະລັງສາມ.



ປະຣິມານຂອງວັດຖຸ = $lwh = 6 \cdot 8 \cdot 4 = 192$ ນິ້ວ ພະລັງສາມ.

W

whole numbers / ຕົວເລກເຕັມຕົວ ° ເລກ 0, 1, 2, 3

width / ລວງກວ້າງ ເບິ່ງ ມິຕິ.

X

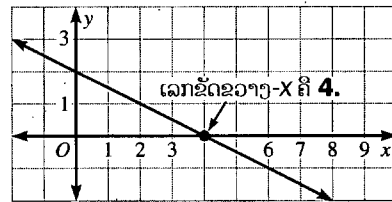
x-axis / ເສັ້ນ x ເສັ້ນນອນ ສູນກາງ ການວາງເສັ້ນ.

ເບິ່ງ ການວາງເສັ້ນ.

x-coordinate / ການວາງເສັ້ນ x
ເລກຕົວທີ່ນຶ່ງ ລຽງຕາມລຳດັບຄູ່ ສະແດງ ຈຸດ ໃນການວາງເສັ້ນ.

ການວາງເສັ້ນ x ລຽງຕາມລຳດັບຄູ່
(-2, 1) ຄື -2.

x-intercept / ຈຸດເສັ້ນນອນ ການວາງເສັ້ນ x ຂອງຈຸດ ທີ່ເສັ້ນກຣາຟ ແລ່ນຜ່ານກັບເສັ້ນສູນກາງ x.



Y

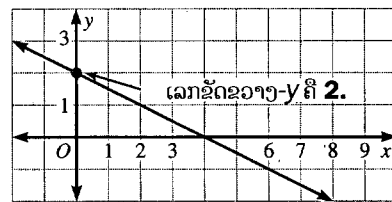
y-axis / ເສັ້ນ y ເສັ້ນຕັ້ງ ສູນກາງໃນການວາງເສັ້ນ.

ເບິ່ງ ການວາງເສັ້ນ.

y-coordinate / ການວາງເສັ້ນ y ເລກຕົວທີສອງ ລຽງຕາມລຳດັບເປັນຄູ່ ສະແດງຈຸດ ຂອງການວາງເສັ້ນ.

ການວາງເສັ້ນ y ລຽງຕາມລຳດັບເປັນຄູ່
(-2, 1) ຄື 1.

y-intercept / ຈຸດເສັ້ນຕັ້ງ ການວາງເສັ້ນ y ຂອງຈຸດທີ່ເສັ້ນກຣາຟແລ່ນຜ່ານກັບເສັ້ນສູນກາງ y.



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

