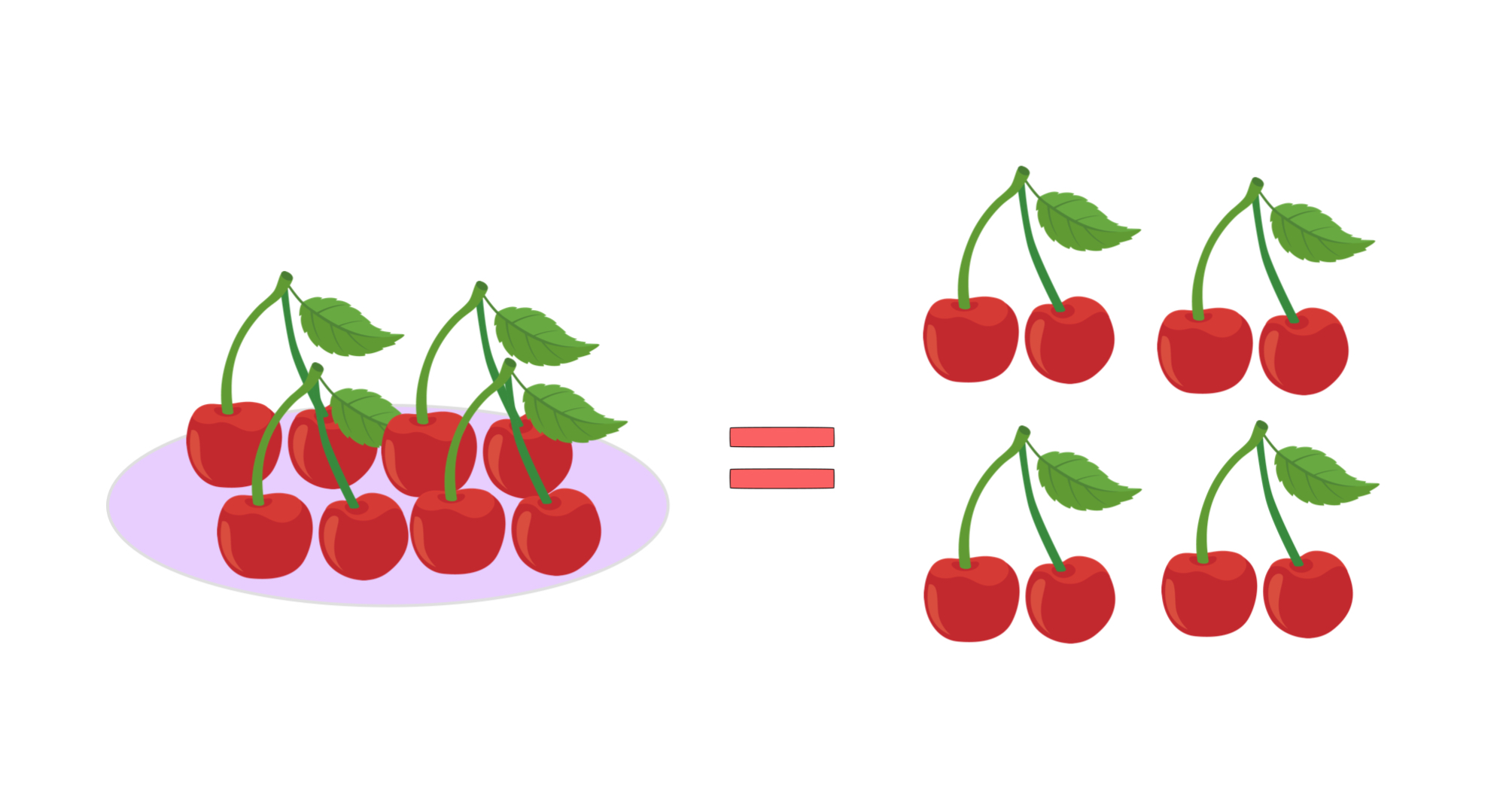
สัมการและการแก้สมการ

(Likninger og løsning av likninger)

# สมการ(Likninger)

คือ ประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่ทำให้เรารู้ว่าทั้ง 2 ข้าง

(ด้านซ้ายและด้านขวา)ของเครื่องหมายเท่ากับ “ = “มีค่าเท่ากัน



ตามภาพรูปเชอร์รี่เราสามารถเขียนได้ คือ 8(หรือ4+4) = 8(หรือ2+2+2+2)

แต่ถ้าเราไม่รู้ค่าบางตัว เรานิยมแทนค่าที่เราไม่รู้ด้วย x

เราสามารถเขียนสมการจากตัวอย่างได้ เช่น x+4 = 8 ดังนั้นการหาที่ x คือการค่าที่เราไม่รู้นั่นเอง

# การแก้สมการ(Å løse likninger)

คือ การคำนวณหาค่าหรือจำนวนที่เราไม่รู้จัก ซึ่งเรานิยมใช้ตัวแปร x แทนค่าที่เราไม่รู้จัก *ตัวอย่างเช่น* 6 + 4 = 10

ถ้าเราเปลี่ยนเลข 6 ออก แล้วใช้ x แทน เราจะเขียนเป็นสมการได้ คือ x + 4 = 10 (x คือจำนวนที่เราไม่รู้จัก) ซึ่ง x นั้นก็คือ 6

## กฎการแก้สมการ (Regler for likninger)

### 1. กฎการย้ายหรือการเปลี่ยน(Flytte og byttte regler)

- ย้ายตัวแปรมาไว้ด้านซ้ายของเครื่องหมายเท่ากับ และย้ายเลขจำนวนไปไว้ด้านขวา -เรา สามารถเปลี่ยนหรือย้ายไปฝั่งตรงกันข้ามได้เช่นกัน แต่ควรมีรูปแบบที่แน่นอน

- เมื่อเราย้าย ไม่ว่าจะเป็นตัวแปรหรือตัวเลข ต้องจำไว้ว่าเครื่องหมายที่อยู่ด้านหน้าต้องเปลี่ยนด้วย

- เมื่อเราใช้ x เป็นตัวแปร คำตอบที่ได้จะต้องเป็นค่าของ x ท่านั้น

## 2. การใช้กฎสมการต้องใช้ตามลำดับ คือ

- กฎการย้ายข้าง (บวกและลบ)

- กฎการคูณ (เมื่อเป็นหาร)

- กฎการหาร (เมื่อเป็นคูณ)

**\*การแก้สมการบางสมการอาจใช้กฎทุกข้อ แต่ในบางสมการอาจใช้กฎแค่สองข้อ แต่อย่างไรก็ตาม ต้องจำไว้เสมอว่า เมื่อเรามาใช้ ต้องใช้เรียงตามลำดับเสมอ**