

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចតាមលេខនីមួយៗ បន្ទាប់មកសរសេរលេខក្នុងប្រអប់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

១ ២ ៣ ៤ ៥

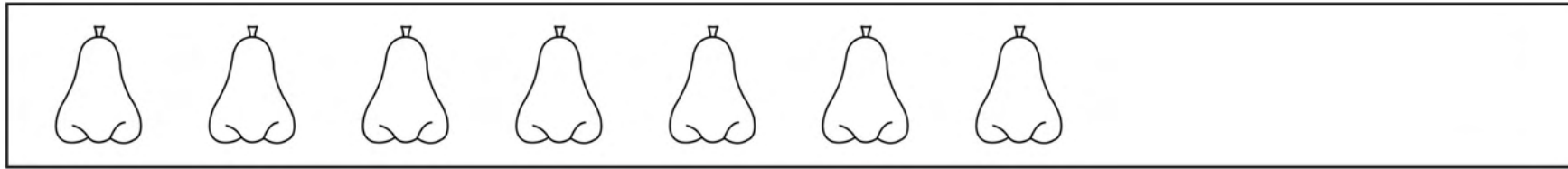
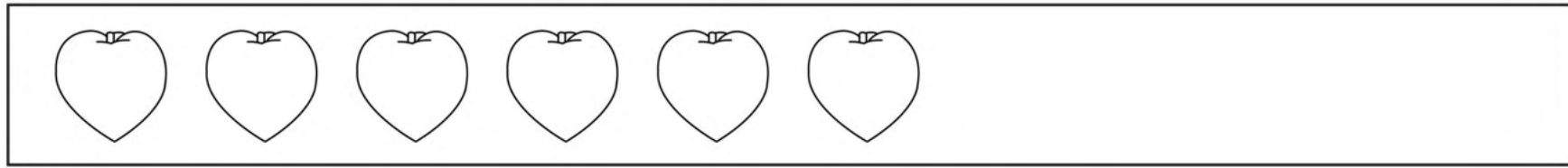
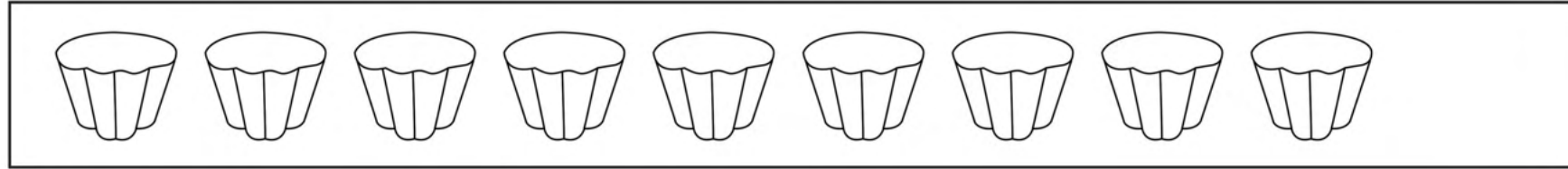
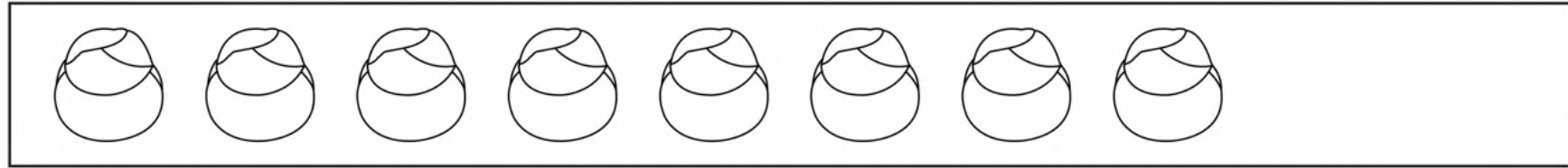
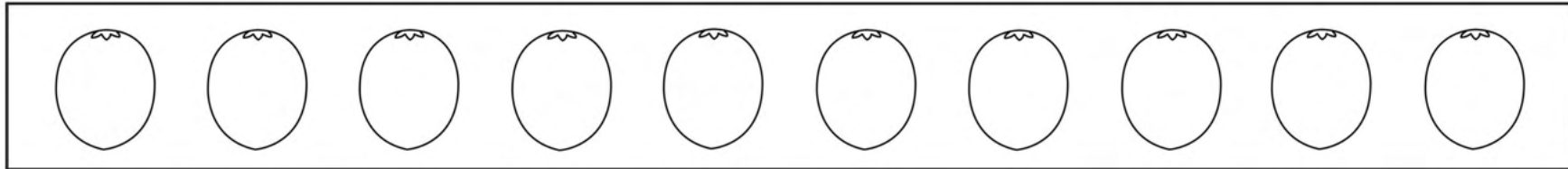
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចតាមលេខនីមួយៗ បន្ទាប់មកសរសេរលេខក្នុងប្រអប់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



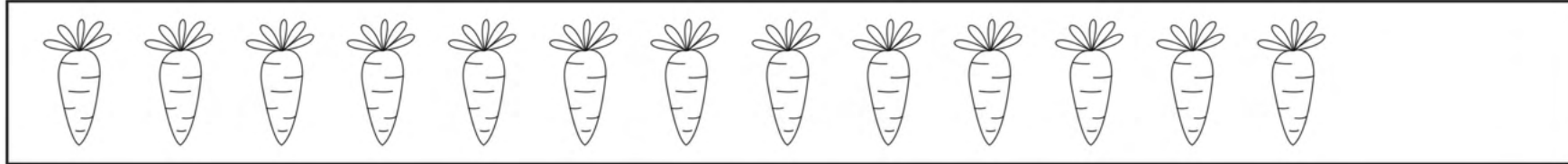
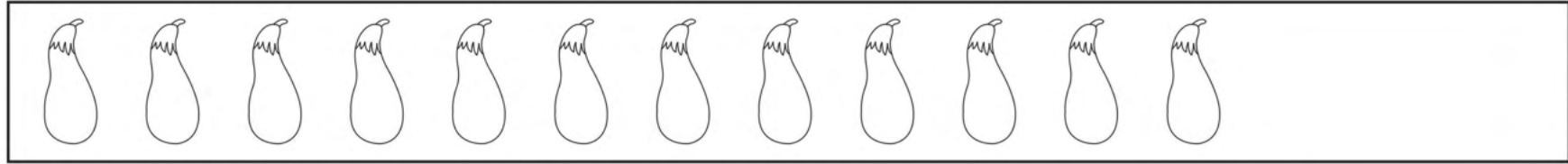
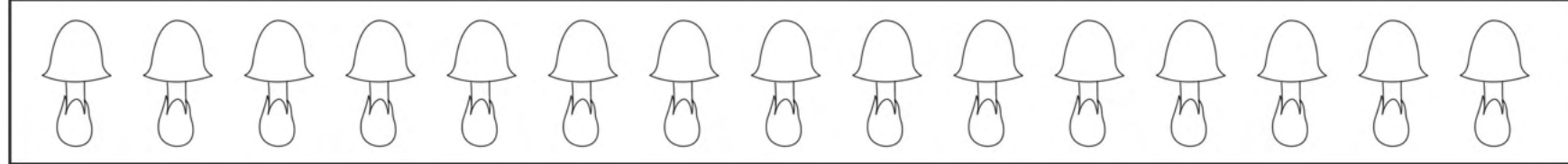
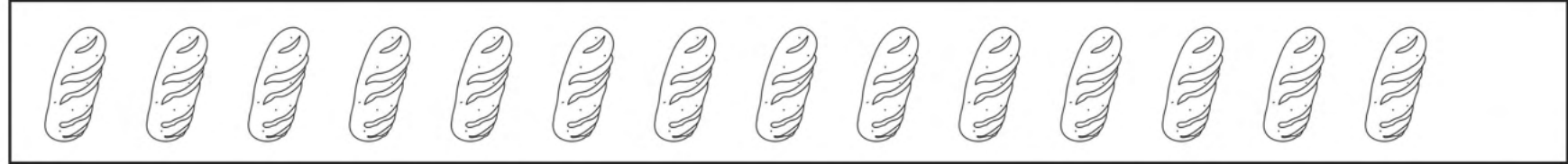
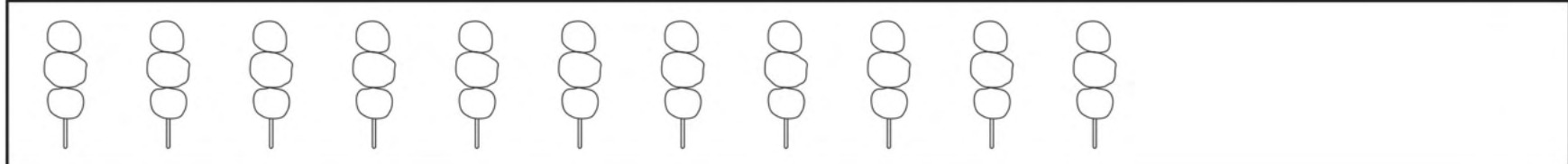
ល្បែងគុសតាមស្នាមចុចតាមលេខនីមួយៗ បន្ទាប់មកសរសេរលេខក្នុងប្រអប់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ និងដាច់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ល្បែងគុសតាមស្នាមចុចតាមលេខនីមួយៗ បន្ទាប់មកសរសេរលេខក្នុងប្រអប់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ និងផាត់ពណ៌រូបភាព

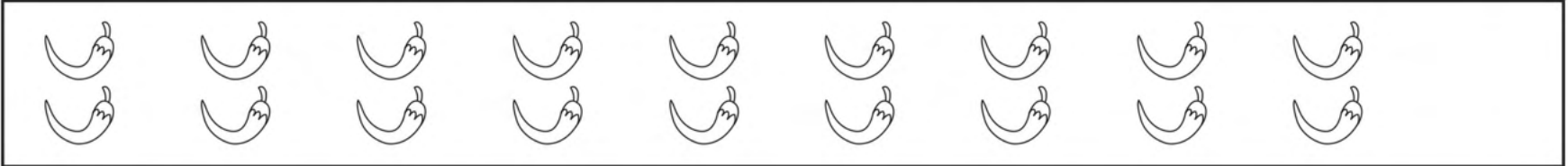


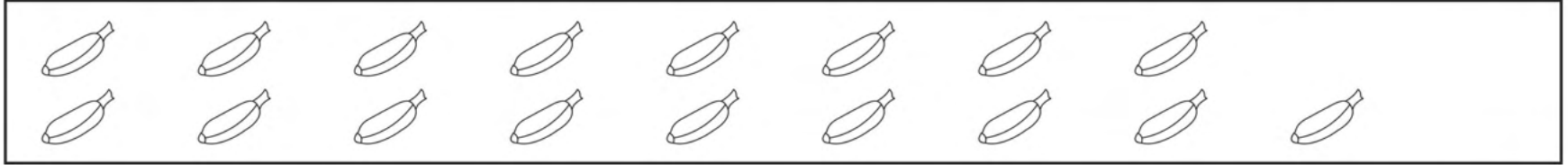
ស្កេន QR Code

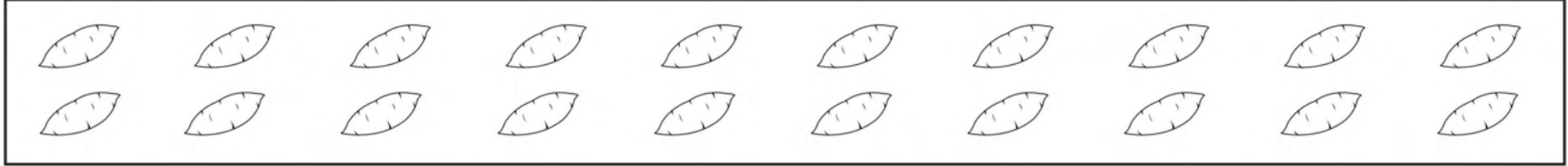
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

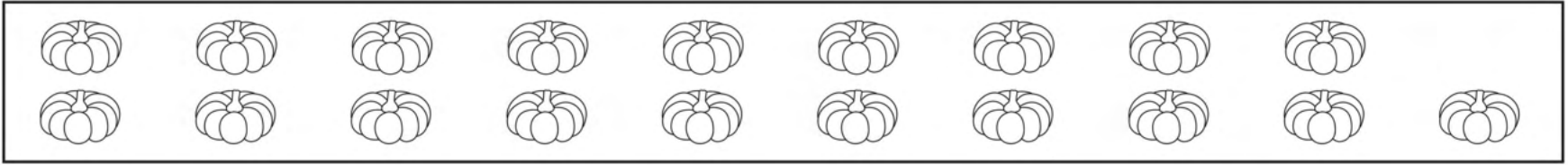
ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

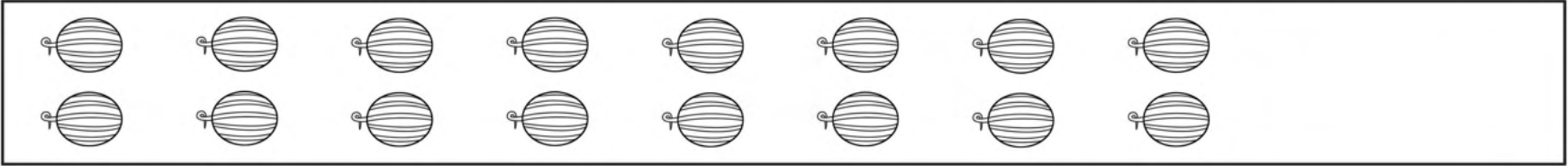
១៦ ១៧ ១៨ ១៩ ២០











ល្បែងគុសតាមស្នាមចុចតាមលេខនីមួយៗ បន្ទាប់មកសរសេរលេខក្នុងប្រអប់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ និងដាច់ពណ៌រូបភាព

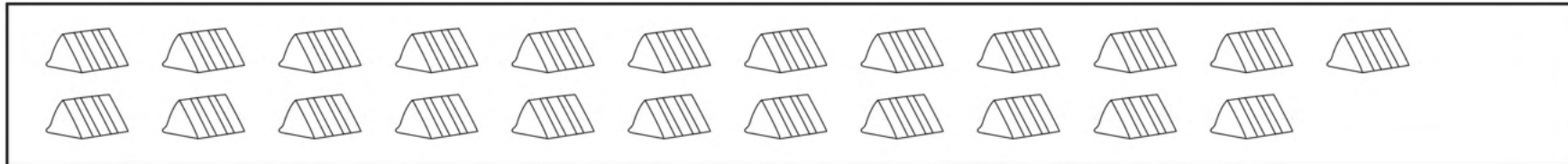
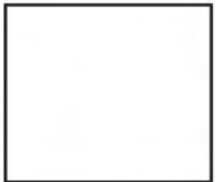
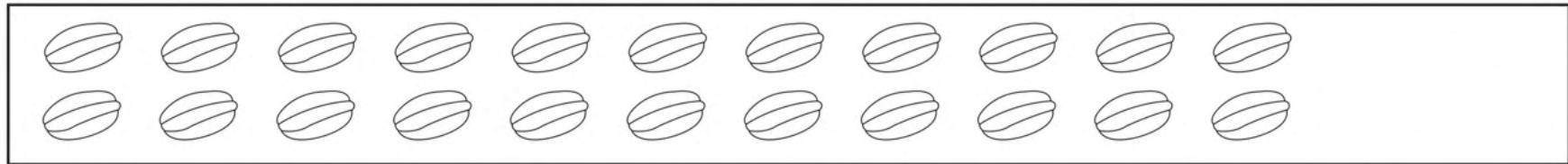
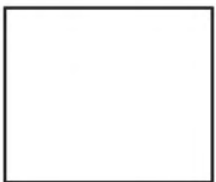
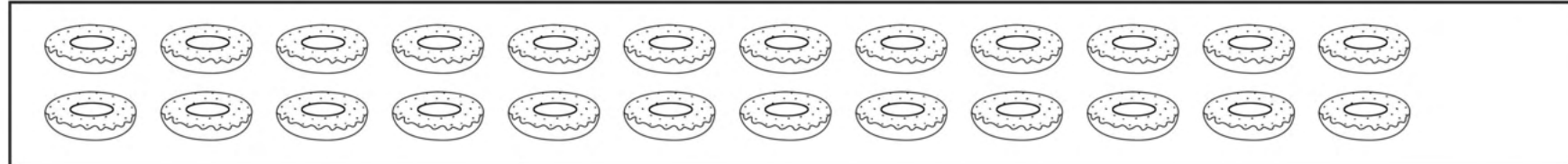
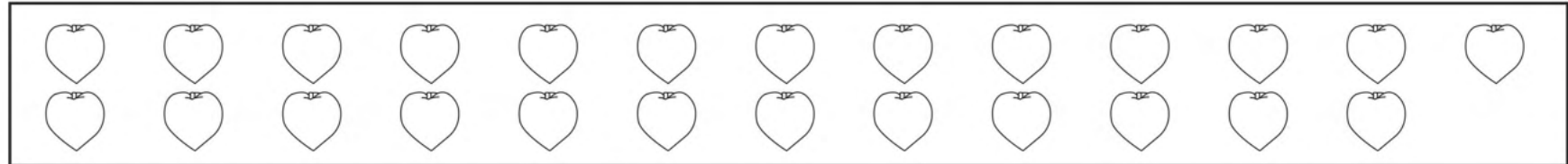
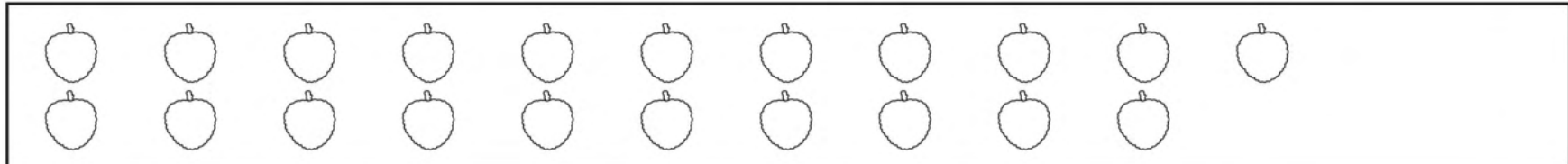


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

២១ ២២ ២៣ ២៤ ២៥



ស្បែកគុសតាមស្នាមចុចតាមលេខនីមួយៗ បន្ទាប់មកសរសេរលេខក្នុងប្រអប់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ និងផាត់ពណ៌រូបភាព

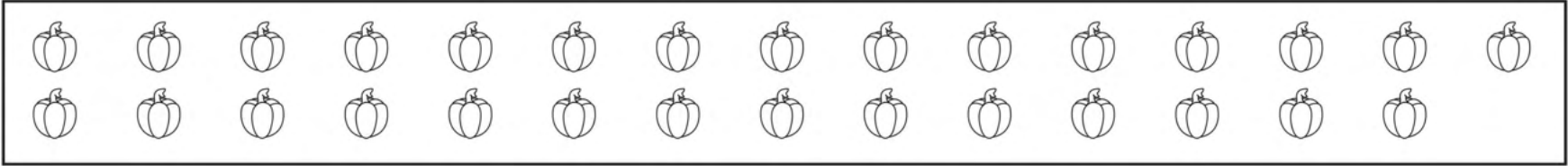
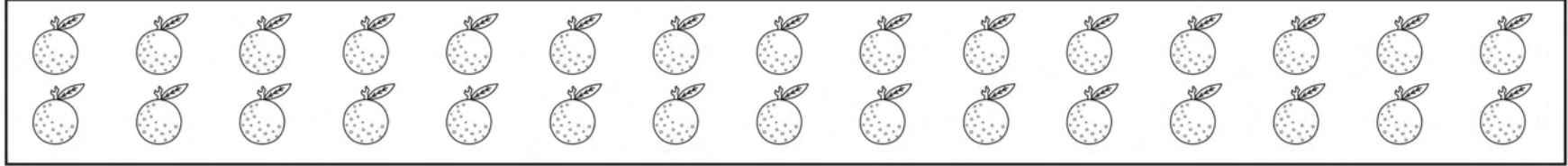
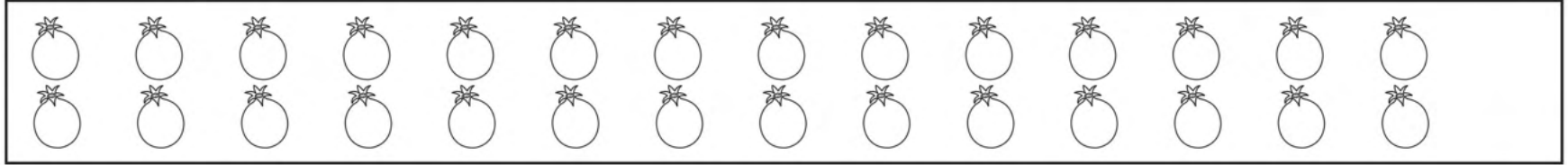
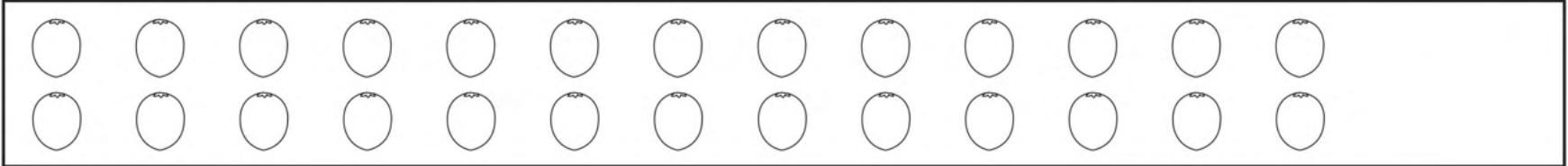


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

២៦ ២៧ ២៨ ២៩ ៣០



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចតាមលេខនីមួយៗ បន្ទាប់មកសរសេរលេខក្នុងប្រអប់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

២៣ ២៤ ២៥ ៣០ ៣១

