1. 进程是对正在运行的程序过程的抽象，也是一种数据结构，目的在于清晰地刻画动态系统的内在规律，有效管理和调度进入计算机系统主存储器运行的程序。
2. A：产生共32个进程。B：产生共6个进程。因为B中对于子进程break不再产生新的进程。
3. 一个子进程结束后，并没有被销毁，而是成为僵尸进程，等待父进程wait等方式将其释放。

wait会阻塞当前进程，分析是否有该进程的子进程已经退出成为僵尸进程，如果有，就返回这个进程的信息并彻底摧毁该子进程，若没有，就一直阻塞在这个位置直到有一个出现。

1. 是一种异步的通知机制，用来提醒进程一个事件已经发生。
2. 一个已经产生的信号，但还没有传递给任何进程。

没找到未决状态的作用。猜是缓存该信号等待相应进程使用。

1. 首先先创建一段共享内存，并加入一个int变量存储semget创建的值为1的信号量，在进行读/写操作时，先对该信号量使用semop进行p操作，然后进行正常的读/写操作，然后使用semop进行v操作，这样读数据时由于该信号量为0，无法进行写操作，反之同理。