1. 进程就是PCB，是操作系统对一个运行中的程序的描述，通过这个描述，实现对程序的运行调度。
2. 代码段A会产生个子进程，代码段B会产生5个子进程。因为在代码段A中，每次循环产生的子进程会和父进程一起进入下一次循环，即新产生的子进程又会产生新的子进程，使得进程数量翻倍；在代码段B中，每次产生子进程后进行判断，若其fork函数的返回值为0，就不再产生新的进程，使得新产生的子进程进入下一循环后不会再产生新的子进程，即每次循环仅产生一个新的子进程。
3. 僵尸进程就是进程调用exit函数后留下的包含退出信息的数据结构，在被父进程回收后消失。调用wait函数的进程会被挂起，进入阻塞状态，直到子进程转变为僵尸态，wait函数捕获到该子进程的退出信息时才会转为运行态，回收子进程资源并返回；若没有变为僵尸太的子进程，wait函数回让进程一直阻塞。若当前进程有多个子进程，只要捕获到一个僵尸态的子进程的信息，wait函数就会返回并使进程恢复执行。
4. 信号的本质使软件层次上对中断机制的一种模拟，用于提醒进程某件事情已经发生。
5. 未决状态即发送的信号被阻塞，无法到达进程，内核就会将该信号的状态设置为未决。信号未决状态可以实现密集发送的信号不被丢弃的作用。
6. 当共享内存中有其他进程向它写入数据时，将共享内存中的written设置为0，程序等待，当它不为0时，表示没有进程对共享内存写入数据，程序从共享内存中读取数据并输出，然后重置设置共享内存中的written为0；检查共享内存中的written是否为0，若不是，表示共享内存中的数据还没有被读完，则等待其他进程读取完成，并提示用户等待，若共享内存的written为0，表示没有其他进程对共享内存进行读取，则提示用户输入文本，并再次设置共享内存中的written为1，表示写完成，其他进程可对共享内存进行读操作。