Notion d’évènement :

* Lorsqu’il y a un évènement, on régais à cet évènement.
* Unix offre la possibilité de lié les évènements à des fonctions de réactions
  + A la base, il a 30 évènements (comme par exemple la division par 0)
    - SIGUSR1
    - SIGUSR2

Sychrone / asynchrone :

* Synchrone : Lancer un processus et atteindre la fin dudit processus avant de continuer
* Asynchrone : Lancer un processus et continer plus loin sans attendre la fin dudit processus

Signal / kill :

* Signal : Apell système permettant de numéroté l’évènement et est utilisé de fonction . Permet de définir ce que je vais faire s il’évènement arrive. Donc tant qu’il arrive pas, il ne se passe rien.
* Kill : A besoin du PID (identifiant du processus) + n° évènement