2. O ciclo de vida utilizado será o modelo de prototipação evolutiva. Seria utilizado esse modelo pois, como dito nas requisições do chefe direto, seria necessário avaliar o que está sendo produzido com certa frequência, vendo se o produto está entrando nos requisitos da solução final. A prototipação funcionaria perfeitamente pois, por possibilitar a produção separada das partes desse software, a entrega acaba sendo mais rápida, e ele pode avaliar cada protótipo. Além disso, os protótipos podem ser alterados e/ou reaproveitados. Isso mostra que esse modelo pode ser bem flexível. Assim, quando tudo for aprovado por ele, será necessário integrar tudo e obter o software finalizado. O modelo de prototipação pode ser separado em algumas etapas. A primeira delas é a coleta de requisitos, fase em que serão levantadas as requisições desse software. A segunda etapa é a fase em que serão definidas as atividades a serem feitas, seguidas pela elaboração do protótipo, construção e depois disso a entrega do modelo. Seriam por essas razões que o modelo escolhido seria o de prototipação.

3. O método ágil pode ser aplicado ao projeto em questão. Há pontos que possibilitam a utilização do Scrum, e um deles é o próprio chefe direto. No texto é dito que ele foi o responsável por juntar todos os requisitos necessários para produzir esse software. Ou seja, o chefe pode ser considerado o Product Owner (PO) desse projeto. Outros pontos que permitem o uso do Scrum é a metodologia ágil. As equipes podem ser definidas previamente, e se necessário podem ser alteradas. Esse método é muito utilizado para facilitar a comunicação entre os membros da equipe, e permite que o ScrumMaster possa entrar em contato direto com o PO. Ou seja, em um projeto que exige uma comunicação rápida, o Scrum seria o ideal. Além disso, permite entregar o projeto mais rapidamente. No Scrum, há uma listagem dos requisitos, uma verificação para ver qual deve ser considerado prioridade, e logo depois esse requisito é produzido e validado.

4. Pelo método utilizado ser o Scrum, alguns papéis poderiam ser atribuídos aos membros do projeto. Por exemplo, o chefe, por ser aquele que foi atrás dos requisitos desse programa, e que, se necessário buscar outros pontos que podem ser do interesse final, ele poderia ser considerado o Product Owner. Ele vai definir o que é necessário ter no produto finalizado, ele sabe o que está faltando naquele cenário. O responsável pelo desenvolvimento e planejamento do projeto será o ScrumMaster, aquele que estará sempre em contato com o PO, analisando o que já foi feito, acompanhando o processo de desenvolvimento e entregando os protótipos para avaliação. A equipe será responsável pela produção do programa. Serão os responsáveis pela entrega dos trabalhos. A equipe pode ser definida previamente mas podem fazer alterações, se necessário. Os membros da equipe devem ter diversas áreas de conhecimento para que possam resolver todas as tarefas da melhor maneira possível.