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. 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.