



## Inserindo o valor nas transações

Com a classe `Transacao` criada, podemos modificar a nossa lista de transações para que utilizem objetos do tipo `Transacao`. Sendo assim, dentro da `Activity`, troque todas as `Strings` que estavam representando transações para objetos do tipo `transação`.

Em seguida, envie a lista com objetos do tipo `transação` para o `adapter`.

### Modificando o Adapter para lidar com objetos de `Transacao`

Dentro do `Adapter`, modifique o tipo do parâmetro `transacoes` para `List<Transacao>` no construtor. Com essa modificação, a função `getItem()` quebra, pois ela devolve uma `String`, ou seja, modifique para que retorne a classe `Transacao`.

### Adicionando o valor no container da lista

Nesse momento, temos a capacidade de pegar as transações para computar os valores dentro de cada um dos `containers`, sendo assim, dentro da função `getView()` retorne uma `transação` a partir do parâmetro que indica a posição, então, atribua para uma variável para representar a `transação`.

### Utilizando o `synthetic` para buscar as views

Com a `transação` em mãos, adicione o valor dela no componente `transacao_valor`, entretanto, para buscar o componente utilize o `synthetic` por meio do objeto `viewCriada`, pois ele é um objeto do tipo `View`. Lembre-se que podemos utilizar a função `setText()` para adicionar um texto no `TextView`.

Por fim rode a `App` e veja se aparece o campo `valor`.