

 03

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 `Transacao`.

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.