

```

species Foo(int x) {
  decorator Bar {
    x = x - 1;
  }

  @Bar
  state Baz {
    float yess = 3.5;
    Predicate a = Foo::?(x: 3);

    if (exists(a)) {
      destroy;
    }
    else if (exists(Foo::Baz())) {
      create Foo::Baz(x: 6);
    }
    enter Baz;
  }
}

function Setup() -> void {
  create Foo::Baz(x: 5);
}

```