

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

    @Bar
    state Baz {
        float yess = 3.5;

        if (exists(Foo::?(x: 3))) {
            destroy;
        }
        else if (exists(Foo::Baz())) {
            create Foo::Baz(x: 6);
        }
        enter Baz;
    }
}

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