

```

typedef struct node_t {
    int value;
    struct node_t * next;
} node_t;

// pre condition: "acyclic structure"
node_t * add(node_t * l, int v) {
A|  if (l == NULL) {
B|    l = malloc(sizeof(node_t));
    l->value = v; return l;
  }
C|  l->next = add(l->next, v);
D|  return l;
}

```

