

BB2:

%5 = call @malloc(24)

%6 = bitcast %5

%7 = load %3

%8 = load %3

%9 = load %8

%10 = getelementptr %9, 0, 0

%11 = load %3

%12 = load %11

%13 = getelementptr %12, 0, 1

%14 = load %4

%15 = load %3

%16 = load %15

%17 = getelementptr %16, 0, 2

ret

CFG for 'CreateNode' function