

```

2:
%3 = alloca i32, align 4
%4 = alloca i32, align 4
%5 = alloca ptr, align 8
%6 = alloca ptr, align 8
%7 = alloca [10 x i32], align 16
%8 = alloca %struct.Point, align 4
%9 = alloca [4 x %struct.Point], align 16
%10 = alloca ptr, align 8
store i32 0, ptr %3, align 4
store i32 %0, ptr %4, align 4
store ptr %1, ptr %5, align 8
call void @getInt(i32 noundef 4)
%11 = call ptr @malloc(i64 noundef 8) #4
store ptr %11, ptr %6, align 8
%12 = load ptr, ptr %6, align 8
%13 = getelementptr inbounds i32, ptr %12, i64 0
store i32 1, ptr %13, align 4
%14 = load ptr, ptr %6, align 8
%15 = getelementptr inbounds i32, ptr %14, i64 1
store i32 3, ptr %15, align 4
%16 = load ptr, ptr %6, align 8
call void @getArray(ptr noundef %16)
call void @llvm.memcpy.p0.p0.i64(ptr align 16 %7, ptr align 16
... @__const.main.i10, i64 40, i1 false)
%17 = getelementptr inbounds [10 x i32], ptr %7, i64 0, i64 0
call void @get10Array(ptr noundef %17)
call void @llvm.memcpy.p0.p0.i64(ptr align 4 %8, ptr align 4
... @__const.main.p1, i64 8, i1 false)
%18 = load i64, ptr %8, align 4
call void @getStruct(i64 %18)
call void @llvm.memcpy.p0.p0.i64(ptr align 16 %9, ptr align 16
... @__const.main.p2, i64 32, i1 false)
%19 = getelementptr inbounds [4 x %struct.Point], ptr %9, i64 0, i64 0
call void @get4Struct(ptr noundef %19)
store ptr @.str.2, ptr %10, align 8
%20 = load ptr, ptr %10, align 8
call void @getCharArray(ptr noundef %20)
ret i32 0

```

CFG for 'main' function