

BB0:

%1 = alloca 1

%2 = alloca 1

store %1

store %2

%3 = call 24 @malloc

%4 = bitcast %3

%5 = load %1

store %4 %5

%6 = load %1

%7 = load %6

%8 = getelementptr %7 0 0

store %8

%9 = load %1

%10 = load %9

%11 = getelementptr %10 0 1

store %11

%12 = load %2

%13 = load %1

%14 = load %13

%15 = getelementptr %14 0 2

store %12 %15

ret