

entry:

```
call = call 24 malloc
%17 = bitcast call
%18 = load t.addr
%19 = load t.addr
%20 = load %19
left = getelementptr %20 0 0
%21 = load t.addr
%22 = load %21
right = getelementptr %22 0 1
%23 = load n.addr
%24 = load t.addr
%25 = load %24
val = getelementptr %25 0 2
ret
```