

BB12:

```
%t.addr = alloca 1
%n.addr = alloca 1
store %t %t.addr
store %n %n.addr
%call = call @malloc(24)
%1 = load %t.addr
store %call %1
%2 = load %t.addr
%3 = load %2
%left = getelementptr %3 0 0
store %left
%4 = load %t.addr
%5 = load %4
%right = getelementptr %5 0 1
store %right
%6 = load %n.addr
%7 = load %t.addr
%8 = load %7
%val = getelementptr %8 0 2
store %6 %val
ret
```