

%0 = alloca %struct.A
%1 = alloca i32



%1 = load i32, i32* 4
%2 = call i8* @malloc(i32 9)
%3 = bitcast i8* %2 to %struct.A**
%4 = getelementptr %struct.A, %struct.A* %3 i1 0, i32 0
ret i32 %4

