

```
%2 = load i32, i32* %1
%3 = bitcast %struct.A** %1 to i8*
      call void @free(i8* %1)
%4 = call i8* @malloc(i32 9)
%5 = bitcast i8* %4 to %struct.A*
%6 = getelementptr %struct.A*, %struct.A** %5 i1 0, i32 0
      ret i32 %6
```

