; preds = %for.body %3 = load i32, i32* %i, align 4 %inc = add i32 %3, 1 store i32 %inc, i32* %i, align 4 br label %for.cond

```
%retval = alloca i32, align 4
  %a = alloca [100 x i32], align 16
 %b = alloca [100 x i32], align 16
       %i = alloca i32, align 4
      %i6 = alloca i32, align 4
 store i32 0, i32* %retval, align 4
%call = call i64 @time(i64* null) #2
   %conv = trunc i64 %call to i32
```

call void @srand(i32 %conv) #2

store i32 0, i32* %i, align 4

br label %for.cond

```
; preds = %for.inc, %entry
| | | | | for.cond:
                        %0 = load i32, i32* %i, align 4
%cmp = icmp ult i32 %0, 100
               br i1 %cmp, label %for.body, label %for.end
```

```
for.body9:
                                                  ; preds = %for.cond7
                            %5 = load i32, i32* %i6, align 4
                            %idxprom10 = zext i32 %5 to i64
%arrayidx11 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %a, i64 0, i64 %idxprom1
                        %6 = load i32, i32* %arrayidx11, align 4
                            %7 = load i32, i32* %i6, align 4
                           %idxprom12 = zext i32 %7 to i64
%arrayidx13 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %b, i64 0, i64 %idxprom17
                        %8 = load i32, i32* %arrayidx13, align 4
                               %add = add i32 %6, %8
                            %9 = load i32, i32* %i6, align 4
                           %idxprom14 = zext i32 %9 to i64
%arrayidx15 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %a, i64 0, i64 %idxprom14
                       store i32 %add, i32* %arrayidx15, align 4
                                 br label %for.inc16
```

```
; preds = %for.body9
                                                                                                                                          [14/15]
                      ; preds = %for.inc16, %for.end
                                                                                                                                                   ; preds = %for.cond
                                                                      %10 = load i32, i32* \%i6, align 4
       %4 = load i32, i32* %i6, align 4
                                                                                                                               store i32 0, i32* %i6, align 4
                                                                         %inc17 = add i32 %10, 1
       %cmp8 = icmp ult i32 %4, 100
                                                                     store i32 %inc17, i32* %i6, align 4
                                                                                                                                   br label %for.cond7
br i1 %cmp8, label %for.body9, label %for.end18
                                                                            br label %for.cond7
```

; preds = %for.cond for.body: %call1 = call i32 @rand() #2 %rem = urem i32 %call1, 10 %1 = load i32, i32* %i, align 4 %idxprom = zext i32 %1 to i64 %arrayidx = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %a, i64 0, i64 %idxprom store i32 %rem, i32* %arrayidx, align 4 for.end18: %call2 = call i32 @rand() #2 %rem3 = urem i32 %call2, 10 %2 = load i32, i32* %i, align 4 %idxprom4 = zext i32 %2 to i64 %arrayidx5 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %b, i64 0, i64 %idxprom4 store i32 %rem3, i32* %arrayidx5, align 4 br label %for.inc

; preds = %for.cond7

ret i32 0