[6/7]
entry:
%retval = alloca i32, align 4
%a = alloca [100 x i32], align 16
%i = alloca i32, align 4
store i32 0, i32* %retval, align 4
store i32 0, i32* %i, align 4
br label %for.cond

[4/5]
for.inc:
; preds = %for.body
%5 = load i32, i32* %i, align 4
%inc = add i32 %5, 1
store i32 %inc, i32* %i, align 4
br label %for.cond

[4/5]
for.body
for.body

[8/9]
for.cond: ; preds = %for.inc, %entry
%0 = load i32, i32* %i, align 4
%cmp = icmp ult i32 %0, 99
br i1 %cmp, label %for.body, label %for.end

for.end: [0/1]ret i32 0 ; preds = %for.cond

```
for.body:
                                                 ; preds = %for.cond
                           %1 = load i32, i32* %i, align 4
                           %2 = load i32, i32* \%i, align 4
                           %idxprom = zext i32 %2 to i64
 %arrayidx = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %a, i64 0, i64 %idxprom
                        store i32 %1, i32* %arrayidx, align 4
                           %3 = load i32, i32* %i, align 4
                                %add = add i32 %3, 1
                           %4 = load i32, i32* %i, align 4
                               %add1 = add i32 %4, 1
                         %idxprom2 = zext i32 %add1 to i64
%arrayidx3 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %a, i64 0, i64 %idxprom2
                       store i32 %add, i32* %arrayidx3, align 4
                                  br label %for.inc
```