[2/5]
for.cond1: ; preds = %for.inc, %for.body
%1 = load i32, i32* %j, align 4
%cmp2 = icmp slt i32 %1, 100
br i1 %cmp2, label %for.body3, label %for.end

```
[3/4]
                      for.body3:
                                                          ; preds = %for.cond1
                                     %call4 = call i32 @rand() #3
                                     %rem = srem i32 %call4, 10
                                    %2 = load i32, i32* %i, align 4
                                    %idxprom = sext i32 %2 to i64
 %arrayidx = getelementptr inbounds [100 x [100 x i32]], [100 x [100 x i32]]* %a, i64 0, i64 %idxprom
                                    %3 = load i32, i32* \%j, align 4
                                   %idxprom5 = sext i32 %3 to i64
    %arrayidx6 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %arrayidx, i64 0, i64 %idxprom5
                               store i32 %rem, i32* %arrayidx6, align 4
                                     %call7 = call i32 @rand() #3
                                    %rem8 = srem i32 %call7, 10
                                    %4 = load i32, i32* %i, align 4
                                   %idxprom9 = sext i32 %4 to i64
%arrayidx10 = getelementptr inbounds [100 x [100 x i32]], [100 x [100 x i32]]* %b, i64 0, i64 %idxprom9
                                    %5 = load i32, i32* %j, align 4
                                   %idxprom11 = sext i32 %5 to i64
  %arrayidx12 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %arrayidx10, i64 0, i64 %idxprom11
                              store i32 %rem8, i32* %arrayidx12, align 4
```

br label %for.inc

[0/1]
for.inc:
; preds = %for.body3
%6 = load i32, i32* %j, align 4
%inc = add nsw i32 %6, 1
store i32 %inc, i32* %j, align 4
br label %for.cond1