[8/11] for.cond: ; preds = %for.inc, %entry %0 = load i 32, i 32* %i, align 4%cmp = icmp ult i32 %0, 100 br i1 %cmp, label %for.body, label %for.end ; preds = %for.cond %call1 = call i32 @rand() #2 %rem = urem i32 %call1, 10 %1 = load i32, i32* %i, align 4 [6/7] %idxprom = zext i32 %1 to i64 ; preds = % for.body%arrayidx = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %a, i64 0, i64 %idxprom %3 = load i32, i32* %i, align 4store i32 %rem, i32* %arrayidx, align 4 %inc = add i32 %3, 1 %call2 = call i32 @rand() #2 store i32 %inc, i32* %i, align 4 %rem3 = urem i32 %call2, 10 br label %for.cond %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

[9/10]

for.body:

[0/5]; preds = %for.inc20, %for.end for.cond7: %4 = load i32, i32*%i6, align 4%cmp8 = icmp ult i32 %4, 100 br i1 %cmp8, label %for.body9, label %for.end22

[3/4]

%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 %idxprom10

%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 %idxprom12

%8 = load i 32, i 32* % arrayid x 13, 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]* %c, i64 0, i64 %idxprom14

store i32 %add, i32* %arrayidx15, align 4

%10 = load i32, i32* %i6, align 4

%sub = sub i32 %10, 1

%idxprom16 = zext i32 %sub to i64

%arrayidx17 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %c, i64 0, i64 %idxprom16

%11 = load i32, i32* %arrayidx17, align 4

%12 = load i32, i32* %i6, align 4

%idxprom18 = zext i32 %12 to i64

%arrayidx19 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %a, i64 0, i64 %idxprom18

store i32 %11, i32* %arrayidx19, align 4

br label %for.inc20

for.body9:

; preds = %for.cond7

[12/13]entry: %retval = alloca i32, align 4 %a = alloca [100 x i32], align 16 %b = alloca [100 x i32], align 16%c = alloca [100 x i32], align 16

%i = alloca i32, align 4 for.end22: %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

[1/2]; preds = %for.body9 for.inc20: $%13 = \text{load i} 32, i 32 * \% i \bar{6}, align 4$ %inc21 = add i32 %13, 1 store i32 %inc21, i32* %i6, align 4

br label %for.cond7

[16/17] ; preds = %for.cond7 ret i32 0

for.end:

; preds = %for.cond store i32 1, i32* %i6, align 4 br label %for.cond7

[14/15]