

[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

[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