

[3/4]

for.body: ; preds = %for.cond

%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]* %c, i64 0, i64 %idxprom

store i32 %rem, i32* %arrayidx, align 4

br label %for.inc

[0/1]

for.inc: ; preds = %for.body

%2 = load i32, i32* %i, align 4

%inc = add i32 %2, 1

store i32 %inc, i32* %i, align 4

br label %for.cond

[2/5]

for.cond: ; preds = %for.inc, %entry

%0 = load i32, i32* %i, align 4

%cmp = icmp ult i32 %0, 100

br i1 %cmp, label %for.body, label %for.end