

[10/11] %retval = alloca i32, align 4 %c = alloca [100 x i32], align 16[16/17] %i = alloca i32, align 4 ; preds = %for.inc11, %for.end for.cond3: %i2 = alloca i32, align 4 %3 = load i32, i32*%i2, align 4store i32 0, i32* %retval, align 4 %cmp4 = icmp ult i32 %3, 100 %call = call i64 @time(i64* null) #2 br i1 %cmp4, label %for.body5, label %for.end13 %conv = trunc i64 %call to i32 call void @srand(i32 %conv) #2 store i32 0, i32* %i, align 4 br label %for.cond for.body5: ; preds = %for.cond3 %4 = load i32, i32* %i2, align 4 %mul = mul i32 2, %4 %add = add i32 %mul, 1 [12/13] %idxprom6 = zext i32 %add to i64 %arrayidx7 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %c, i64 0, i64 %idxprom6 | | for.inc11: ; preds = %for.body5 %7 = load i32, i32* %i2, align 4 %5 = load i 32, i 32* % arrayid x7, align 4%inc12 = add i32 %7, 1 %6 = load i32, i32* %i2, align 4store i32 %inc12, i32* %i2, align 4 %mul8 = mul i32 3, %6 br label %for.cond3 %sub = sub i32 %mul8, 5 %idxprom9 = zext i32 %sub to i64 %arrayidx10 = getelementptr inbounds [100 x i32], [100 x i32]* %c, i64 0, i64 %idxprom9

store i32 %5, i32* %arrayidx10, align 4

br label %for.inc11

[0/1]
for.end13:
; preds = %for.cond3
ret i32 0

[14/15]
for.end: ; preds = %for.cond
store i32 2, i32* %i2, align 4
br label %for.cond3