[2/3] for.inc20: ; preds = %for.body9 %13 = load i32, i32* %i6, align 4 %inc21 = add i32 %13, 1 store i32 %inc21, i32* %i6, align 4 br label %for.cond7

```
; preds = \% for.cond7
                for.body9:
                             %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 i32, i32* %arrayidx13, 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 = \text{load i} 32, i 32* \% i 6, 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 = \text{load i}32, 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
```

```
[4/5]
                                  ; 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
```