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

[0/1]

for.body9:

; preds = %for.cond7

%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 = 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 i 32, i 32\* % i 6, 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

[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