```
BB0:

%1 = alloca 1
%2 = alloca 1
store %1
store %2
%3 = load %1
```

%4 = call %3 @Pop

%6 = load %movesdone

store %7 %movesdone

%5 = load %2 call %4 %5 @Push

%7 = add %6 1

ret