```
BB2:
               %retval = alloca 1
               \%i.addr = alloca 1
               \%j.addr = alloca 1
               %k = alloca 1
               store %i %i.addr
               store %j %j.addr
               store 0 %k
               br BB3
BB3:
%1 = load %k
%2 = load \%i.addr
%idxprom = sext %2
%arrayidx = getelementptr %piecemax 0 %idxprom
%3 = load %arrayidx
%cmp = icmp %1 %3
br %cmp BB10 BB4
                                 BB4:
                                 %4 = load \%i.addr
                                 %idxprom1 = sext %4
                                 %arrayidx2 = getelementptr %p 0 %idxprom1
                                 %5 = load %k
                                 %idxprom3 = sext \%5
                                 %arrayidx4 = getelementptr %arrayidx2 0 %idxprom3
                                 %6 = load %arrayidx4
                                 \%tobool = icmp \%6 0
                                 br %tobool BB8 BB5
                                   BB5:
                                   %7 = load %j.addr
                 BB10:
                                   %8 = load \%k
                                    %add = add %7 %8
                                   %idxprom5 = sext %add
                 store 1 %retval
                                   %arrayidx6 = getelementptr %puzzl 0 %idxprom5
                 br BB11
                                   %9 = Ĭoad %arrayidx6
                                   \%tobool7 = icmp \%9 0
                                   br %tobool7 BB7 BB6
                                 BB6:
                                                        BB7:
                                 store 0 %retval
                                                        br BB8
                                 br BB11
                         BB11:
                                                       BB8:
                         %11 = load %retval
                                                        br BB9
                         ret %11
                           BB9:
                           %10 = load %k
                           %inc = add %10 1
                           store %inc %k
                           br BB3
```