```
%3:
                                 %4 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 1) #2
                                 \%5 = \text{trunc } i64 \%4 \text{ to } i32
                                 %6 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 0) #2
                                 \%7 = \text{trunc i} 64 \%6 \text{ to i} 32
                                 \%8 = icmp sgt i32 \%5, 0
                                 br i1 %8, label %9, label %48
                                            Т
                                                                        F
                           %9:
                           9:
                            %10 = add nsw i32 \%2, -1
                            %11 = icmp sqt i32 \%10, \%5
                            %12 = icmp sgt i32 \%7, 0
                            %13 = and i1 %11, %12
                            %14 = icmp \ sgt \ i32 \ \%10, \ \%7
                            %15 = and i1 %14, %13
                            br i1 %15, label %16, label %48
                                  Τ
                                                     F
%16:
16:
%17 = mul nsw i32 %5, %2
%18 = add i32 %17, %7
%19 = \text{sext i} 32 \%18 \text{ to i} 64
%20 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %19
%21 = load float, float* %20, align 4, !tbaa !10
%22 = add i32 %18, -1
%23 = \text{sext i} 32 \% 22 \text{ to i} 64
%24 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %23
%25 = load float, float* %24, align 4, !tbaa !10
%26 = fadd float %21, %25
%27 = add i32 \%18, 1
%28 = \text{sext i} 32 \%27 \text{ to i} 64
%29 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %28
%30 = load float, float* %29, align 4, !tbaa !10
%31 = fadd float %26, %30
%32 = add nuw nsw i32 %5, 1
%33 = \text{mul nsw i} 32 \% 32, \% 2
%34 = add nsw i32 %33, %7
%35 = \text{sext i} 32 \% 34 \text{ to i} 64
%36 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %35
%37 = load float, float* %36, align 4, !tbaa !10
%38 = fadd float %31, %37
%39 = add nsw i32 \%5, -1
%40 = \text{mul nsw i} 32 \% 39, \% 2
%41 = add nsw i32 %40, %7
%42 = \text{sext i} 32 \% 41 \text{ to i} 64
%43 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %42
%44 = load float, float* %43, align 4, !tbaa !10
%45 = fadd float %38, %44
%46 = \text{fmul float } %45, 0x3FC99999A0000000
%47 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %19
store float %46, float* %47, align 4, !tbaa !10
br label %48
                                                              %48:
                                                              48:
                                                               ret void
```