

%7:  
%8 = tail call i64 @ \_Z13get\_global\_idj(i32 0) #3  
%9 = trunc i64 %8 to i32  
%10 = icmp slt i32 %9, %5  
br i1 %10, label %11, label %67

T

F

%11:  
11:  
%12 = shl i64 %8, 32  
%13 = ashr exact i64 %12, 32  
%14 = getelementptr inbounds float, float\* %1, i64 %13  
store float 0.000000e+00, float\* %14, align 4, !tbaa !10  
%15 = icmp sgt i32 %6, 0  
br i1 %15, label %16, label %61

T

F

%16:  
16:  
%17 = getelementptr inbounds float, float\* %0, i64 %13  
%18 = sext i32 %5 to i64  
%19 = shl i64 %8, 32  
%20 = ashr exact i64 %19, 32  
%21 = zext i32 %6 to i64  
%22 = and i64 %21, 1  
%23 = icmp eq i32 %6, 1  
br i1 %23, label %48, label %24

T

F

%24:  
24:  
%25 = sub nsw i64 %21, %22  
br label %26

%26:  
26:  
%27 = phi float [ 0.000000e+00, %24 ], [ %44, %26 ]  
%28 = phi i64 [ 0, %24 ], [ %45, %26 ]  
%29 = phi i64 [ %25, %24 ], [ %46, %26 ]  
%30 = mul nsw i64 %28, %18  
%31 = add nsw i64 %30, %20  
%32 = getelementptr inbounds float, float\* %2, i64 %31  
%33 = load float, float\* %32, align 4, !tbaa !10  
%34 = load float, float\* %17, align 4, !tbaa !10  
%35 = fsub float %33, %34  
%36 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %35, float %35, float %27)  
store float %36, float\* %14, align 4, !tbaa !10  
%37 = or i64 %28, 1  
%38 = mul nsw i64 %37, %18  
%39 = add nsw i64 %38, %20  
%40 = getelementptr inbounds float, float\* %2, i64 %39  
%41 = load float, float\* %40, align 4, !tbaa !10  
%42 = load float, float\* %17, align 4, !tbaa !10  
%43 = fsub float %41, %42  
%44 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %43, float %43, float %36)  
store float %44, float\* %14, align 4, !tbaa !10  
%45 = add nuw nsw i64 %28, 2  
%46 = add i64 %29, -2  
%47 = icmp eq i64 %46, 0  
br i1 %47, label %48, label %26

T

F

%48:  
48:  
%49 = phi float [ undef, %16 ], [ %44, %26 ]  
%50 = phi float [ 0.000000e+00, %16 ], [ %44, %26 ]  
%51 = phi i64 [ 0, %16 ], [ %45, %26 ]  
%52 = icmp eq i64 %22, 0  
br i1 %52, label %61, label %53

T

F

%53:  
53:  
%54 = mul nsw i64 %51, %18  
%55 = add nsw i64 %54, %20  
%56 = getelementptr inbounds float, float\* %2, i64 %55  
%57 = load float, float\* %56, align 4, !tbaa !10  
%58 = load float, float\* %17, align 4, !tbaa !10  
%59 = fsub float %57, %58  
%60 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %59, float %59, float %50)  
store float %60, float\* %14, align 4, !tbaa !10  
br label %61

%61:  
61:  
%62 = phi float [ 0.000000e+00, %11 ], [ %49, %48 ], [ %60, %53 ]  
%63 = fdiv float %62, %3, !fpmath !14  
%64 = tail call float @ \_Z4sqrtf(float %63) #3  
%65 = fcmp ugt float %64, %4  
%66 = select i1 %65, float %64, float 1.000000e+00  
store float %66, float\* %14, align 4, !tbaa !10  
br label %67

%67:  
67:  
ret void

CFG for 'std\_kernel' function