```
%5:
                                                          %6 = tail call i64 @_Z13get_global_idj(i32 0) #3
                                                          \%7 = \text{trunc } i64 \%6 \text{ to } i32
                                                          \%8 = icmp slt i32 \%7, \%4
                                                          br i1 %8, label %9, label %57
                                                                                               F
                                    %9:
                                    9:
                                     %10 = \text{shl } i64 \%6, 32
                                     %11 = ashr exact i64 \%10, 32
                                     %12 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %11
                                     store float 0.000000e+00, float* %12, align 4, !tbaa !10
                                     %13 = icmp sgt i32 %3, 0
                                     br i1 %13, label %14, label %57
                                                                                F
                        %14:
                        14:
                        %15 = \text{sext i} 32 \% 4 \text{ to i} 64
                        %16 = \text{shl } i64 \%6, 32
                        %17 = ashr exact i64 \%16, 32
                        %18 = zext i32 \%3 to i64
                        %19 = and i64 %18, 1
                        %20 = icmp eq i32 %3, 1
                        br i1 %20, label %45, label %21
                               Τ
                                                 F
                                  %21:
                                  %22 = sub nsw i64 %18, %19
                                  br label %23
            %23:
            23:
             \%24 = \text{phi float} [ 0.0000000e+00, \%21 ], [ \%41, \%23 ]
             %25 = phi i64 [ 0, %21 ], [ %42, %23 ]
             %26 = phi i64 [ %22, %21 ], [ %43, %23 ]
             %27 = mul nsw i64 %25, %15
             %28 = add nsw i64 %27, %17
             %29 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %28
             %30 = load float, float* %29, align 4, !tbaa !10
             %31 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %25
             %32 = load float, float* %31, align 4, !tbaa !10
             %33 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %30, float %32, float %24)
             store float %33, float* %12, align 4, !tbaa !10
             %34 = \text{ or } i64 \%25, 1
             %35 = mul nsw i64 %34, %15
             %36 = add nsw i64 %35, %17
             %37 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %36
             %38 = load float, float* %37, align 4, !tbaa !10
             %39 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %34
             %40 = load float, float* %39, align 4, !tbaa !10
             %41 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %38, float %40, float %33)
             store float %41, float* %12, align 4, !tbaa !10
             %42 = add nuw nsw i64 \%25, 2
             %43 = add i64 \%26, -2
             %44 = icmp eq i64 \%43, 0
             br i1 %44, label %45, label %23
                                                                    F
%45:
45:
\%46 = \text{phi float} [0.0000000e+00, \%14], [\%41, \%23]
%47 = phi i64 [ 0, %14 ], [ %42, %23 ]
%48 = icmp eq i64 \%19, 0
br i1 %48, label %57, label %49
                                         F
               %49:
               49:
               %50 = \text{mul nsw } i64 \%47, \%15
               %51 = add nsw i64 %50, %17
               %52 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %51
               %53 = load float, float* %52, align 4, !tbaa !10
               %54 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %47
               %55 = load float, float* %54, align 4, !tbaa !10
               %56 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %53, float %55, float %46)
               store float %56, float* %12, align 4, !tbaa !10
               br label %57
                                                                     %57:
                                                                     57:
                                                                      ret void
```