```
%5 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 0) #3
                                                           \%6 = \text{trunc } i64 \%5 \text{ to } i32
                                                           %7 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 1) #3
                                                           %8 = trunc i64 %7 to i32
                                                           \%9 = \text{add nsw i} 32 \%2, -1
                                                           %10 = icmp \ sgt \ i32 \ \%9, \ \%8
                                                           br i1 %10, label %11, label %72
                                                                                                   F
                                                      %11:
                                                      11:
                                                       %12 = add nsw i32 %3, -1
                                                       %13 = icmp sgt i32 \%12, \%6
                                                       %14 = icmp sgt i32 \%8, 0
                                                       %15 = and i1 %13, %14
                                                       %16 = icmp sqt i32 \%6, 0
                                                      %17 = and i1 %16, %15
                                                      br i1 %17, label %18, label %72
                                                             Τ
                                                                                F
%18:
18:
%19 = add nsw i32 \%8, -1
%20 = \text{mul nsw i} 32 \%19, \%3
%21 = add nsw i32 \%6, -1
%22 = add nsw i32 %20, %21
%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 = add nsw i32 %20, %6
\%27 = \text{sext i} 32 \%26 \text{ to i} 64
\%28 = \text{getelementptr inbounds float, float* } \%0, i64 \%27
%29 = load float, float* %28, align 4, !tbaa !10
%30 = \text{fmul float } \%29, 5.000000e-01
\%31 = tail\ call\ float\ @llvm.fmuladd.f32(float\ \%25,\ float\ 0x3FC99999A0000000,
... float %30)
\%32 = add nuw nsw i32 \%6, 1
%33 = add nsw i32 %20, %32
%34 = \text{sext i} 32 \% 33 \text{ to i} 64
%35 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %34
\%36 = \text{load float}, \text{float* } \%35, \text{ align } 4, \text{!tbaa } !10
\%37 = \text{tail call float @llvm.fmuladd.f32(float \%36, float 0xBFE99999A0000000)}
... float %31)
%38 = mul nsw i32 %8, %3
%39 = add nsw i32 %38, %21
%40 = \text{sext i} 32 \% 39 \text{ to i} 64
%41 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %40
%42 = load float, float* %41, align 4, !tbaa !10
\%43 = tail\ call\ float\ @llvm.fmuladd.f32(float\ \%42,\ float\ 0xBFD3333340000000,
.. float %37)
%44 = add nsw i32 %38, %6
%45 = \text{sext i} 32 \% 44 \text{ to i} 64
%46 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %45
\%47 = \text{load float}, float* \%46, align 4, !tbaa !10
%48 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %47, float 0x3FE3333340000000,
... float %43)
%49 = add nsw i32 %38, %32
%50 = \text{sext i} 32 \% 49 \text{ to i} 64
%51 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %50
\%52 = load float, float* \%51, align 4, !tbaa !10
%53 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %52, float 0xBFECCCCC0000000,
... float %48)
\%54 = add nuw nsw i32 \%8, 1
%55 = mul nsw i32 %54, %3
%56 = add nsw i32 %55, %21
%57 = \text{sext i} 32 \% 56 \text{ to i} 64
%58 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %57
%59 = load float, float* %58, align 4, !tbaa !10
\%60 = \text{tail call float @llvm.fmuladd.f32(float \%59, float 0x3FD99999A0000000,}
... float %53)
%61 = add nsw i32 %55, %6
\%62 = \text{sext i} 32 \%61 \text{ to i} 64
%63 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %62
%64 = load float, float* %63, align 4, !tbaa !10
%65 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %64, float 0x3FE6666660000000,
... float %60)
%66 = add nsw i32 %55, %32
\%67 = \text{sext i} 32 \%66 \text{ to i} 64
%68 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %67
%69 = load float, float* %68, align 4, !tbaa !10
%70 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %69, float 0x3FB99999A0000000,
... float %65)
%71 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %45
store float %70, float* %71, align 4, !tbaa !10
br label %72
                                                                                         %72:
```

%4: