```
%9:
                                                     %10 = tail call i64 @_Z13get_global_idj(i32 0) #3
                                                     %11 = trunc i64 %10 to i32
                                                     %12 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 1) #3
                                                     %13 = trunc i64 %12 to i32
                                                     %14 = icmp slt i32 %13, %3
                                                     %15 = icmp slt i32 %11, %6
                                                     %16 = and i1 %15, %14
                                                     br i1 %16, label %17, label %73
                                                               Τ
                                                                                          F
                                %17:
                                17:
                                %18 = mul nsw i32 %13, %6
                                %19 = add nsw i32 %18, %11
                                %20 = \text{sext i} 32 \% 19 \text{ to i} 64
                                %21 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %20
                                %22 = Joad float, float* %21, align 4, !tbaa !10
                                %23 = fmul float %22, %8
                                store float %23, float* %21, align 4, !tbaa !10
                                %24 = icmp sgt i32 %4, 0
                                br i1 %24, label %25, label %73
                                                                           F
                   %25:
                   25:
                    %26 = mul nsw i32 %13, %4
                    %27 = \text{sext i} 32 \% 6 \text{ to i} 64
                    %28 = \text{shl } i64 \%10, 32
                    %29 = ashr exact i64 \%28, 32
                    %30 = \text{sext i} 32 \% 26 \text{ to i} 64
                    %31 = \text{zext i} 32 \% 4 \text{ to i} 64
                    %32 = and i64 %31, 1
                    %33 = icmp eq i32 %4, 1
                    br i1 %33, label %60, label %34
                             %34:
                             34:
                              %35 = sub nsw i64 %31, %32
                              br label %36
        %36:
         %37 = phi float [ %23, %34 ], [ %56, %36 ]
         %38 = phi i64 [ 0, %34 ], [ %57, %36 ]
         %39 = phi i64 [ %35, %34 ], [ %58, %36 ]
         %40 = add nsw i64 %38, %30
         %41 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %40
         %42 = load float, float* %41, align 4, !tbaa !10
         %43 = mul nsw i64 %38, %27
         %44 = add nsw i64 %43, %29
         %45 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %44
         %46 = load float, float* %45, align 4, !tbaa !10
         %47 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %42, float %46, float %37)
         store float %47, float* %21, align 4, !tbaa !10
         %48 = \text{ or } i64 \%38, 1
         %49 = add nsw i64 %48, %30
         %50 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %49
         %51 = load float, float* %50, align 4, !tbaa !10
         %52 = mul nsw i64 %48, %27
         %53 = add nsw i64 %52, %29
         %54 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %53
         %55 = load float, float* %54, align 4, !tbaa !10
         %56 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %51, float %55, float %47)
         store float %56, float* %21, align 4, !tbaa !10
         %57 = add nuw nsw i64 %38, 2
         %58 = add i64 %39, -2
         %59 = icmp eq i64 %58, 0
         br i1 %59, label %60, label %36
                                                               F
%60:
%61 = phi float [ %23, %25 ], [ %56, %36 ]
\%62 = \text{phi i} 64 [0, \%25], [\%57, \%36]
\%63 = icmp eq i64 \%32, 0
br i1 %63, label %73, label %64
                                F
           %64:
           64:
           %65 = add nsw i64 %62, %30
           %66 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %65
           %67 = load float, float* %66, align 4, !tbaa !10
           %68 = mul nsw i64 %62, %27
           %69 = add nsw i64 %68, %29
           %70 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %69
           %71 = load float, float* %70, align 4, !tbaa !10
           %72 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %67, float %71, float %61)
           store float %72, float* %21, align 4, !tbaa !10
           br label %73
                                                                %73:
                                                                73:
                                                                 ret void
```