

```

%5:
%6 = tail call i64 @ _Z13get_global_idj(i32 0) #3
%7 = trunc i64 %6 to i32
%8 = icmp slt i32 %7, %4
br i1 %8, label %9, label %35

```

T

F

```

%9:
9:
%10 = mul nsw i32 %4, %3
%11 = add nsw i32 %10, %7
%12 = sext i32 %11 to i64
%13 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %12
%14 = load float, float* %13, align 4, !tbaa !10
%15 = add nsw i32 %3, -1
%16 = mul nsw i32 %15, %4
%17 = add nsw i32 %16, %7
%18 = sext i32 %17 to i64
%19 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %18
%20 = load float, float* %19, align 4, !tbaa !10
%21 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %12
%22 = load float, float* %21, align 4, !tbaa !10
%23 = fmul float %20, %22
%24 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %18
%25 = load float, float* %24, align 4, !tbaa !10
%26 = fdiv float %23, %25, !fpmath !14
%27 = fsub float %14, %26
store float %27, float* %13, align 4, !tbaa !10
%28 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %12
%29 = load float, float* %28, align 4, !tbaa !10
%30 = load float, float* %21, align 4, !tbaa !10
%31 = fmul float %30, %30
%32 = load float, float* %24, align 4, !tbaa !10
%33 = fdiv float %31, %32, !fpmath !14
%34 = fsub float %29, %33
store float %34, float* %28, align 4, !tbaa !10
br label %35

```

```

%35:
35:
ret void

```

CFG for 'adi\_kernel4' function