```
%7 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 0) #3
                                                               \%8 = \text{trunc } i64 \%7 \text{ to } i32
                                                               %9 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 1) #3
                                                               %10 = \text{trunc } i64 \%9 \text{ to } i32
                                                               %11 = add nsw i32 \%2. -1
                                                               %12 = icmp \ sqt \ i32 \ \%11, \%5
                                                               %13 = add nsw i32 %3, -1
                                                               %14 = icmp sqt i32 %13, %10
                                                               %15 = and i1 %12, %14
                                                               br i1 %15, label %16, label %103
                                                                                                      F
                                                         %16:
                                                         16:
                                                          %17 = add nsw i32 %4, -1
                                                          %18 = icmp \ sgt \ i32 \ \%17, \ \%8
                                                          %19 = icmp sgt i32 \%5, 0
                                                          %20 = and i1 %19, %18
                                                          \%21 = icmp sqt i32 \%10, 0
                                                          %22 = and i1 %20, %21
                                                          %23 = icmp sgt i32 \%8, 0
                                                          %24 = and i1 %23, %22
                                                          br i1 %24, label %25, label %103
                                                                                    F
%25:
25:
\%26 = add nsw i32 \%5, -1
%27 = \text{mul nsw i} 32 \%4, \%3
%28 = mul nsw i32 %26, %27
%29 = add nsw i32 \%10, -1
%30 = \text{mul nsw i} 32 \% 29, \% 4
%31 = add nsw i32 %30, %28
%32 = add nsw i32 \%8, -1
%33 = add nsw i32 %31, %32
%34 = \text{sext i} 32 \% 33 \text{ to i} 64
%35 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %34
%36 = load float, float* %35, align 4, !tbaa !10
%37 = add nuw nsw i32 %5, 1
%38 = mul nsw i32 %37, %27
%39 = add nsw i32 %30, %38
%40 = add nsw i32 %39, %32
%41 = \text{sext i} 32 \% 40 \text{ to i} 64
%42 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %41
%43 = load float, float* %42, align 4, !tbaa !10
%44 = \text{fmul float } %43, 4.000000e + 00
%45 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %36, float 2.000000e+00, float
... %44)
\%46 = \text{tail call float @llvm.fmuladd.f32(float \%36, float 5.000000e+00, float}
%47 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %43, float 7.000000e+00, float
... %46)
\%48 = \text{tail call float @llvm.fmuladd.f32(float \%36, float -8.000000e+00,}
%49 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %43, float 1.000000e+01, float
... %48)
%50 = \text{mul nsw i} 32 \% 27, \%5
%51 = add i32 %50, %8
%52 = add i32 %51, %30
%53 = \text{sext i} 32 \% 52 \text{ to i} 64
%54 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %53
%55 = load float, float* %54, align 4, !tbaa !10
\%56 = \text{tail call float @llvm.fmuladd.f32(float \%55, float -3.000000e+00, }
... float %49)
%57 = mul nsw i32 %10, %4
%58 = add i32 %51, %57
%59 = \text{sext i} 32 \% 58 \text{ to i} 64
%60 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %59
%61 = load float, float* %60, align 4, !tbaa !10
                                                                                       %103:
\%62 = \text{tail call float @llvm.fmuladd.f32(float \%61, float 6.000000e+00, float}
                                                                                       103:
... %56)
                                                                                       %104 = mul i32 %5, %3
\%63 = add nuw nsw i32 \%10, 1
                                                                                       %105 = add i32 %104, %10
%64 = mul nsw i32 %63, %4
                                                                                       %106 = mul i32 %105, %4
\%65 = add i32 \%51, \%64
                                                                                       %107 = add i32 %106, %8
\%66 = \text{sext i} 32 \%65 \text{ to i} 64
                                                                                       %108 = \text{sext i} 32 \% 107 \text{ to i} 64
                                                                                       br label %109
%67 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %66
%68 = load float, float* %67, align 4, !tbaa !10
\%69 = \text{tail call float @llvm.fmuladd.f32(float \%68, float -9.000000e+00,}
... float %62)
\%70 = add nuw nsw i32 \%8, 1
%71 = add nsw i32 %31, %70
\%72 = \text{sext i} 32 \%71 \text{ to i} 64
%73 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %72
%74 = load float, float* %73, align 4, !tbaa !10
%75 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %74, float 2.000000e+00, float
... %69)
%76 = add nsw i32 %39, %70
\%77 = \text{sext i} 32 \%76 \text{ to i} 64
%78 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %77
%79 = load float, float* %78, align 4, !tbaa !10
%80 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %79, float 4.000000e+00, float
... %75)
%81 = add i32 \%70, \%28
%82 = add i32 \%81, \%57
\%83 = \text{sext i} 32 \%82 \text{ to i} 64
%84 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %83
%85 = load float, float* %84, align 4, !tbaa !10
%86 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %85, float 5.000000e+00, float
... %80)
%87 = add i32 \%70, \%38
%88 = add i32 %87, %57
\%89 = \text{sext i} 32 \%88 \text{ to i} 64
%90 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %89
%91 = load float, float* %90, align 4, !tbaa !10
%92 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %91, float 7.000000e+00, float
... %86)
%93 = add i32 %81, %64
\%94 = \text{sext i} 32 \%93 \text{ to i} 64
%95 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %94
%96 = load float, float* %95, align 4, !tbaa !10
\%97 = \text{tail call float @llvm.fmuladd.f32(float \%96, float -8.000000e+00)}
... float %92)
%98 = add i32 %87, %64
\%99 = \text{sext i} 32 \% 98 \text{ to i} 64
%100 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %99
%101 = load float, float* %100, align 4, !tbaa !10
%102 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %101, float 1.000000e+01,
... float %97)
br label %109
                                        %109:
                                        109:
```