```
%7 = tail call i64 @_Z13get_global_idj(i32 0) #3
                                                                                  \%8 = \text{add nsw i} 32 \ \%3, 1
                                                                                  \%9 = \text{trunc } i64 \%7 \text{ to } i32
                                                                                  %10 = add i32 %8, %9
                                                                                  %11 = icmp slt i32 %10, %5
                                                                                  br i1 %11, label %12, label %126
                                                                                                                        F
                                                             %12:
                                                             12:
                                                             %13 = \text{mul nsw } i32 \%5, \%3
                                                             %14 = add nsw i32 %10, %13
                                                             %15 = \text{sext i} 32 \% 14 \text{ to i} 64
                                                             %16 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %15
                                                             store float 0.000000e+00, float* %16, align 4, !tbaa !10
                                                             %17 = icmp sqt i32 %4, 0
                                                             br i1 %17, label %18, label %126
                                                                                                        F
                                                %18:
                                                18:
                                                 %19 = \text{sext i} 32 \% 5 \text{ to i} 64
                                                 %20 = \text{sext i} 32 \% 3 \text{ to i} 64
                                                 %21 = \text{sext i} 32 \% 10 \text{ to i} 64
                                                 %22 = \text{zext i} 32 \% 4 \text{ to i} 64
                                                 %23 = and i64 %22, 1
                                                 %24 = icmp eq i32 %4, 1
                                                 br i1 %24, label %27, label %25
                                                       Τ
                                                          %25:
                                                           %26 = sub nsw i64 %22, %23
                                                           br label %61
                                     %61:
                                     61:
                                     \%62 = \text{phi float} [ 0.0000000e+00, \%25 ], [ \%81, \%61 ]
                                     %63 = phi i64 [ 0, %25 ], [ %82, %61 ]
                                     %64 = phi i64 [ %26, %25 ], [ %83, %61 ]
                                     %65 = mul nsw i64 %63, %19
                                     %66 = add nsw i64 %65, %20
                                     %67 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %66
                                     %68 = load float, float* %67, align 4, !tbaa !10
                                     %69 = add nsw i64 %65, %21
                                     %70 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %69
                                     %71 = load float, float* %70, align 4, !tbaa !10
                                     %72 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %68, float %71, float %62)
                                     store float %72, float* %16, align 4, !tbaa !10
                                     \%73 = \text{ or } i64 \%63, 1
                                     %74 = mul nsw i64 %73, %19
                                     %75 = add nsw i64 %74, %20
                                     %76 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %75
                                     %77 = load float, float* %76, align 4, !tbaa !10
                                     %78 = add nsw i64 %74, %21
                                     %79 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %78
                                     %80 = load float, float* %79, align 4, !tbaa !10
                                     %81 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %77, float %80, float %72)
                                     store float %81, float* %16, align 4, !tbaa !10
                                     \%82 = add nuw nsw i64 \%63, 2
                                     %83 = add i64 \%64, -2
                                     \%84 = icmp eq i64 \%83, 0
                                     br i1 %84, label %27, label %61
                                                      Т
                                                                                             F
              %27:
              27:
              %28 = phi float [ undef, %18 ], [ %81, %61 ]
              %29 = \text{phi float} [0.0000000e+00, %18], [%81, %61]
              %30 = phi i64 [ 0, %18 ], [ %82, %61 ]
              %31 = icmp eq i64 %23, 0
              br i1 %31, label %41, label %32
                          Τ
                                                       F
                             %32:
                             32:
                              %33 = mul nsw i64 %30, %19
                              %34 = add nsw i64 %33, %20
                              %35 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %34
                              %36 = load float, float* %35, align 4, !tbaa !10
                              %37 = add nsw i64 %33, %21
                              %38 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %37
                              %39 = load float, float* %38, align 4, !tbaa !10
                              %40 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %36, float %39, float %29)
                              store float %40, float* %16, align 4, !tbaa !10
                              br label %41
                                   %41:
                                   41:
                                    %42 = phi float [ %28, %27 ], [ %40, %32 ]
                                    br i1 %17, label %43, label %126
                                             T
                                                                     F
%43:
43:
%44 = \text{sext i} 32 \% 5 \text{ to i} 64
%45 = \text{sext i} 32 \% 3 \text{ to i} 64
%46 = \text{sext i} 32 \% 10 \text{ to i} 64
%47 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %45
%48 = load float, float* %47, align 4, !tbaa !10
%49 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %46
%50 = load float, float* %49, align 4, !tbaa !10
%51 = fneg float %48
%52 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %51, float %42, float %50)
store float %52, float* %49, align 4, !tbaa !10
%53 = icmp eq i32 %4, 1
br i1 %53, label %126, label %54
                 Τ
                                       %54:
                                       54:
                                       %55 = \text{zext i} 32 \% 4 \text{ to i} 64
                                       \%56 = add \text{ nsw } i64 \%55, -1
                                       %57 = \text{ and } i64 \%56, 1
                                       \%58 = icmp eq i32 \%4, 2
                                       br i1 %58, label %112, label %59
                                              Τ
                                                  %59:
                                                  59:
                                                   %60 = sub nsw i64 %56, %57
                                                   br label %85
                           %85:
                           85:
                            %86 = phi i64 [ 1, %59 ], [ %109, %85 ]
                            %87 = phi i64 [ %60, %59 ], [ %110, %85 ]
                            %88 = load float, float* %16, align 4, !tbaa !10
                            %89 = mul nsw i64 %86, %44
                            %90 = add nsw i64 %89, %45
                            %91 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %90
                            %92 = load float, float* %91, align 4, !tbaa !10
                            %93 = add nsw i64 %89, %46
                            %94 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %93
                            %95 = load float, float* %94, align 4, !tbaa !10
                            \%96 = \text{fneq float } \%92
                            %97 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %96, float %88, float %95)
                            store float %97, float* %94, align 4, !tbaa !10
                            %98 = add nuw nsw i64 %86, 1
                            %99 = load float, float* %16, align 4, !tbaa !10
                            %100 = mul nsw i64 %98, %44
                            %101 = add nsw i64 %100, %45
                            %102 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %101
                            %103 = load float, float* %102, align 4, !tbaa !10
                            %104 = add nsw i64 %100, %46
                            %105 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %104
                            %106 = load float, float* %105, align 4, !tbaa !10
                            %107 = \text{fneg float } %103
                            %108 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %107, float %99, float %106)
                            store float %108, float* %105, align 4, !tbaa !10
                            %109 = add nuw nsw i64 %86, 2
                            %110 = add i64 \%87, -2
                            %111 = icmp eq i64 %110, 0
                            br i1 %111, label %112, label %85
                                                                                      F
                        %112:
                        112:
                        %113 = phi i64 [ 1, %54 ], [ %109, %85 ]
                        %114 = icmp eq i64 \%57, 0
                        br i1 %114, label %126, label %115
                                 Τ
                                                       F
                             %115:
                             115:
                             %116 = load float, float* %16, align 4, !tbaa !10
                             %117 = mul nsw i64 %113, %44
                             %118 = add nsw i64 %117, %45
                             %119 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %118
                             %120 = load float, float* %119, align 4, !tbaa !10
                             %121 = add nsw i64 %117, %46
                             %122 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %121
                             %123 = load float, float* %122, align 4, !tbaa !10
                             %124 = \text{fneg float } %120
                             %125 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %124, float %116, float %123)
                             store float %125, float* %122, align 4, !tbaa !10
                             br label %126
                                                                                       %126:
```

%6:

126: