```
%9:
                                                          %10 = tail call i64 @_Z13get_global_idj(i32 0) #3
                                                          %11 = \text{trunc } i64 \%10 \text{ to } i32
                                                          %12 = tail call i64 @ Z13get_global_idj(i32 1) #3
                                                          %13 = \text{trunc } i64 \%12 \text{ to } i32
                                                          %14 = icmp slt i32 %13, %3
                                                          %15 = icmp slt i32 %11, %4
                                                          %16 = and i1 %15, %14
                                                          br i1 %16, label %17, label %74
                                                                     T
                                                                                                F
                                     %17:
                                     17:
                                     %18 = mul nsw i32 %13, %4
                                     %19 = add nsw i32 %18, %11
                                     %20 = \text{sext i} 32 \% 19 \text{ to i} 64
                                     %21 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %20
                                     store float 0.000000e+00, float* %21, align 4, !tbaa !10
                                     %22 = icmp sgt i32 \%5, 0
                                     br i1 %22, label %23, label %74
                                                                                F
                        %23:
                        23:
                         %24 = mul nsw i32 %13, %5
                         %25 = \text{sext i} 32 \% 4 \text{ to i} 64
                         %26 = \text{shl } i64 \%10, 32
                         %27 = ashr exact i64 \%26, 32
                         %28 = \text{sext i} 32 \% 24 \text{ to i} 64
                         %29 = \text{zext i} 32 \% 5 \text{ to i} 64
                         %30 = and i64 %29, 1
                         %31 = icmp eq i32 %5, 1
                        br i1 %31, label %60, label %32
                               Τ
                                                 F
                                  %32:
                                  32:
                                   %33 = sub nsw i64 %29, %30
                                   br label %34
             %34:
             34:
             %35 = \text{phi float} [ 0.000000e + 00, %32 ], [ %56, %34 ]
             %36 = phi i64 [ 0, %32 ], [ %57, %34 ]
             %37 = phi i64 [ %33, %32 ], [ %58, %34 ]
             %38 = add nsw i64 %36, %28
             %39 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %38
             %40 = load float, float* %39, align 4, !tbaa !10
             %41 = fmul float %40, %7
             %42 = mul nsw i64 %36, %25
             %43 = add nsw i64 %42, %27
             %44 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %43
             %45 = load float, float* %44, align 4, !tbaa !10
             %46 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %41, float %45, float %35)
             store float %46, float* %21, align 4, !tbaa !10
             %47 = \text{ or } i64 \%36, 1
             %48 = add nsw i64 %47, %28
             %49 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %48
             %50 = load float, float* %49, align 4, !tbaa !10
             %51 = fmul float %50, %7
             %52 = mul nsw i64 %47, %25
             %53 = add nsw i64 %52, %27
             %54 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %53
             %55 = load float, float* %54, align 4, !tbaa !10
             %56 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %51, float %55, float %46)
             store float %56, float* %21, align 4, !tbaa !10
             \%57 = \text{add nuw nsw } i64 \%36, 2
             %58 = add i64 %37, -2
             %59 = icmp eq i64 %58, 0
             br i1 %59, label %60, label %34
                              Τ
                                                                    F
%60:
\%61 = \text{phi float} [0.0000000e+00, \%23], [\%56, \%34]
\%62 = \text{phi i} 64 [0, \%23], [\%57, \%34]
\%63 = icmp eq i64 \%30, 0
br i1 %63, label %74, label %64
                                         F
               %64:
               64:
                %65 = add nsw i64 %62, %28
                %66 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %65
                %67 = load float, float* %66, align 4, !tbaa !10
                %68 = fmul float %67, %7
                %69 = mul nsw i64 %62, %25
                %70 = add nsw i64 %69, %27
                %71 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %70
                %72 = load float, float* %71, align 4, !tbaa !10
                %73 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %68, float %72, float %61)
                store float %73, float* %21, align 4, !tbaa !10
                br label %74
                                                                      %74:
                                                                      74:
                                                                      ret void
```