```
%5:
                                     %6 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 0) #3
                                     \%7 = \text{trunc } i64 \%6 \text{ to } i32
                                     \%8 = icmp slt i32 \%7, \%4
                                     \%9 = icmp sgt i32 \%4, 0
                                     %10 = and i1 %8, %9
                                     br i1 %10, label %11, label %57
                                                                          F
 %11:
 11:
  %12 = \text{mul nsw i} 32 \%7, \%4
  %13 = \text{shl } i64 \%6, 32
  %14 = ashr exact i64 %13, 32
  %15 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %14
  %16 = \text{sext i} 32 \% 12 \text{ to i} 64
  %17 = \text{zext i} 32 \% 4 \text{ to i} 64
  %18 = load float, float* %15, align 4, !tbaa !10
  %19 = \text{and } i64 \%17, 1
  %20 = icmp eq i32 %4, 1
  br i1 %20, label %45, label %21
               Τ
                                              F
                               %21:
                               21:
                               %22 = sub nsw i64 %17, %19
                               br label %23
         %23:
         23:
         %24 = phi float [ %18, %21 ], [ %41, %23 ]
         %25 = phi i64 [0, %21], [%42, %23]
         %26 = phi i64 [ %22, %21 ], [ %43, %23 ]
         %27 = add nsw i64 %25, %16
         %28 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %27
         %29 = load float, float* %28, align 4, !tbaa !10
         %30 = \text{fmul float } \%29, \%3
         %31 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %25
         %32 = load float, float* %31, align 4, !tbaa !10
         %33 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %30, float %32, float %24)
         store float %33, float* %15, align 4, !tbaa !10
         %34 = \text{ or } i64 \%25, 1
         %35 = add nsw i64 %34, %16
         %36 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %35
         %37 = load float, float* %36, align 4, !tbaa !10
         %38 = \text{fmul float } \%37, \%3
         %39 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %34
         %40 = load float, float* %39, align 4, !tbaa !10
         %41 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %38, float %40, float %33)
         store float %41, float* %15, align 4, !tbaa !10
         %42 = add nuw nsw i64 %25, 2
         %43 = add i64 \%26, -2
         %44 = icmp eq i64 %43, 0
         br i1 %44, label %45, label %23
                          Τ
                                                                 F
%45:
45:
%46 = phi float [ %18, %11 ], [ %41, %23 ]
%47 = phi i64 [ 0, %11 ], [ %42, %23 ]
%48 = icmp eq i64 \%19, 0
br i1 %48, label %57, label %49
                                  F
           %49:
           49:
            %50 = add nsw i64 %47, %16
            %51 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %50
            %52 = load float, float* %51, align 4, !tbaa !10
            %53 = \text{fmul float } \%52, \%3
            %54 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %47
            %55 = load float, float* %54, align 4, !tbaa !10
            %56 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %53, float %55, float %46)
            store float %56, float* %15, align 4, !tbaa !10
            br label %57
                                             %57:
                                             57:
                                             ret void
```

CFG for 'gemver kernel3' function