```
%3:
                                     %4 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 0) #3
                                     \%5 = \text{add nsw i} 32 \%1, 1
                                     \%6 = \text{trunc } i64 \%4 \text{ to } i32
                                     \%7 = \text{add } i32 \%5, \%6
                                     %8 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 1) #3
                                     \%9 = \text{trunc } i64 \%8 \text{ to } i32
                                     %10 = add i32 \%5, \%9
                                     %11 = icmp slt i32 %10, %2
                                     %12 = icmp slt i32 \%7, \%2
                                     %13 = \text{and i1 } %12, %11
                                     br i1 %13, label %14, label %31
                                                 Т
                                                                              F
%14:
14:
%15 = \text{mul nsw i} 32 \%10, \%2
%16 = add nsw i32 %15. %7
%17 = \text{sext i} 32 \% 16 \text{ to i} 64
%18 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %17
%19 = load float, float* %18, align 4, !tbaa !10
%20 = add nsw i32 %15. %1
%21 = \text{sext i} 32 \% 20 \text{ to i} 64
%22 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %21
%23 = load float, float* %22, align 4, !tbaa !10
%24 = \text{mul nsw i} 32 \%2, \%1
\%25 = add \text{ nsw } i32 \%7. \%24
%26 = \text{sext i} 32 \% 25 \text{ to i} 64
%27 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %26
%28 = load float, float* %27, align 4, !tbaa !10
%29 = \text{fneq float } %23
%30 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %29, float %28, float %19)
store float %30, float* %18, align 4, !tbaa !10
br label %31
                                                           %31:
                                                           31:
                                                            ret void
```

CFG for 'lu kernel2' function