BB2: store %0, %18 %2 = add %20, %0%4 = sext %20%7 = getelementptr %25 %4 %10 = icmp-slt %20, %0 %15 = add %20, %0br %10 BB3 BB4 BB4: BB3: %124 = phi [%125, BB25], [%0, BB2] %34 = phi [%35, BB6], [%0, BB2] %35 = add %34, %0%125 = add %124, %0store %0, %18 store %0, %18 %42 = getelementptr %43 %35 %132 = getelementptr %43 %125 %45 = load %42%135 = load %132%47 = icmp-eq %45, %0%137 = icmp-eq %135, %0br %47 BB0 BB6 br %137 BB27 BB25 BB27: BB0: %51 = add %35, %4%141 = add %125, %4%54 = getelementptr %55 %51 %144 = getelementptr %55 %141 %57 = load %54%147 = load %144%59 = icmp-eq %57, %0%149 = icmp-eq %147, %0br %59 BB11 BB6 br %149 BB30 BB25 BB11: BB30: %63 = xor %34, %0%153 = xor %124, %0%66 = trunc %63 %156 = trunc %153 %68 = add %2, %66%158 = add %2, %156%71 = sext %68%161 = sext %158%73 = getelementptr %74 %71 %163 = getelementptr %74 %161 %76 = load %73%166 = load %163%78 = icmp-eq %76, %0%168 = icmp-eq %166, %0 br %78 BB14 BB6 br %168 BB33 BB25 BB14: BB33: %82 = trunc %35 store %82, %7 %172 = trunc %125 store %0, %42 store %172, %7 store %0, %54 store %0, %132 store %0, %144 store %0, %73 store %0, %163 %0 = call @Try(%15 %18 %55 %43 %74 %25)store %0, %18 %98 = load %18%100 = icmp-eq %98, %0br BB25 br %100 BB6 BB18 BB25: BB18: %184 = load %18store %0, %42 %186 = icmp-ne %184, %0 store %0, %54 %189 = trunc %125 store %0, %73 %191 = icmp-eq %189, %0 br BB6 %194 = or %186, %191 br %194 BB3 BB23 **BB6**: %110 = load %18%112 = icmp-ne %110, %0 %115 = trunc %35 %117 = icmp-eq %115, %0 %120 = or %112, %117 br %120 BB4 BB23 BB23: ret