

```

%1:
%2 = alloca i64, align 8
%3 = alloca i32, align 4
%4 = alloca i64, align 8
store i64 %0, ptr %2, align 8
%5 = load i64, ptr %2, align 8
%6 = urem i64 %5, 4
%7 = mul i64 %6, 2
%8 = trunc i64 %7 to i32
store i32 %8, ptr %3, align 4
%9 = load i64, ptr %2, align 8
%10 = udiv i64 %9, 4
store i64 %10, ptr %4, align 8
%11 = load i64, ptr %4, align 8
%12 = load ptr, ptr @array_size, align 8
%13 = load i64, ptr %12, align 8
%14 = icmp ult i64 %11, %13
br i1 %14, label %15, label %28

```

T

F

```

%15:
15:
%16 = load ptr, ptr @array2, align 8
%17 = load ptr, ptr @array1, align 8
%18 = load i64, ptr %4, align 8
%19 = getelementptr inbounds i8, ptr %17, i64 %18
%20 = load i8, ptr %19, align 1
%21 = sext i8 %20 to i32
%22 = load i32, ptr %3, align 4
%23 = ashr i32 %21, %22
%24 = and i32 %23, 3
%25 = mul nsw i32 %24, 512
%26 = sext i32 %25 to i64
%27 = getelementptr inbounds i8, ptr %16, i64 %26
call void asm sideeffect "LDR x10, [$0]", "r,~{x10},~{memory}"(ptr %27) #5,
... !srcloc !6
br label %28

```

```

%28:
28:
ret void

```

CFG for 'victim' function