

0:

```
%1 = alloca i32, align 4
%2 = alloca [200 x i32], align 16
%3 = alloca [200 x i32], align 16
%4 = alloca [200 x float], align 16
%5 = alloca [200 x float], align 16
%6 = alloca i32, align 4
store i32 0, ptr %1, align 4
call void @llvm.memset.p0.i64(ptr align 16 %2, i8 0, i64 800, i1 false)
call void @llvm.memset.p0.i64(ptr align 16 %3, i8 0, i64 800, i1 false)
%7 = getelementptr inbounds <{ i32, [199 x i32] }>, ptr %3, i32 0, i32 0
store i32 1, ptr %7, align 16
call void @llvm.memset.p0.i64(ptr align 16 %4, i8 0, i64 800, i1 false)
%8 = getelementptr inbounds <{ float, [199 x float] }>, ptr %4, i32 0, i32 0
store float 0x3FB99999A0000000, ptr %8, align 16
call void @llvm.memset.p0.i64(ptr align 16 %5, i8 0, i64 800, i1 false)
%9 = getelementptr inbounds <{ float, [199 x float] }>, ptr %5, i32 0, i32 0
store float 0x40099999A0000000, ptr %9, align 16
store i32 0, ptr %6, align 4
br label %10
```

10:

```
%11 = load i32, ptr %6, align 4
%12 = icmp slt i32 %11, 200
br i1 %12, label %13, label %51, !prof !36
```

T

F

51:

```
ret i32 0
```

13:

```
%14 = load i32, ptr %6, align 4
%15 = sitofp i32 %14 to double
%16 = fcmp olt double %15, 1.600000e+02
br i1 %16, label %17, label %30, !prof !37
```

T

F

17:

```
%18 = load i32, ptr %6, align 4
%19 = sext i32 %18 to i64
%20 = getelementptr inbounds [200 x float], ptr %4, i64 0, i64 %19
%21 = load float, ptr %20, align 4
%22 = load i32, ptr %6, align 4
%23 = sext i32 %22 to i64
%24 = getelementptr inbounds [200 x float], ptr %5, i64 0, i64 %23
%25 = load float, ptr %24, align 4
%26 = call float @fAdd(float noundef %21, float noundef %25)
%27 = load i32, ptr %6, align 4
%28 = sext i32 %27 to i64
%29 = getelementptr inbounds [200 x float], ptr %5, i64 0, i64 %28
store float %26, ptr %29, align 4
br label %30
```

30:

```
%31 = load i32, ptr %6, align 4
%32 = sitofp i32 %31 to double
%33 = fcmp olt double %32, 6.000000e+01
br i1 %33, label %34, label %47, !prof !38
```

T

F

34:

```
%35 = load i32, ptr %6, align 4
%36 = sext i32 %35 to i64
%37 = getelementptr inbounds [200 x i32], ptr %2, i64 0, i64 %36
%38 = load i32, ptr %37, align 4
%39 = load i32, ptr %6, align 4
%40 = sext i32 %39 to i64
%41 = getelementptr inbounds [200 x i32], ptr %3, i64 0, i64 %40
%42 = load i32, ptr %41, align 4
%43 = call i32 @iAdd(i32 noundef %38, i32 noundef %42)
%44 = load i32, ptr %6, align 4
%45 = sext i32 %44 to i64
%46 = getelementptr inbounds [200 x i32], ptr %3, i64 0, i64 %45
store i32 %43, ptr %46, align 4
br label %47
```

47:

```
br label %48
```

48:

```
%49 = load i32, ptr %6, align 4
%50 = add nsw i32 %49, 1
store i32 %50, ptr %6, align 4
br label %10, !llvm.loop !39
```

CFG for 'main' function