

```
%2:
%3 = alloca i32, align 4
%4 = alloca i32, align 4
%5 = alloca i32, align 4
%6 = alloca i32, align 4
%7 = alloca i32, align 4
%8 = alloca i32, align 4
store i32 %0, i32* %3, align 4
store i32 %1, i32* %4, align 4
store i32 12, i32* %5, align 4
store i32 7, i32* %6, align 4
store i32 8, i32* %7, align 4
store i32 9, i32* %8, align 4
%9 = load i32, i32* %7, align 4
%10 = load i32, i32* %8, align 4
%11 = add nsw i32 %9, %10
store i32 %11, i32* %5, align 4
%12 = load i32, i32* %3, align 4
%13 = load i32, i32* %5, align 4
%14 = add nsw i32 %12, %13
store i32 %14, i32* %6, align 4
%15 = load i32, i32* %3, align 4
%16 = load i32, i32* %4, align 4
%17 = add nsw i32 %15, %16
store i32 %17, i32* %8, align 4
%18 = load i32, i32* %5, align 4
%19 = load i32, i32* %8, align 4
%20 = sub nsw i32 %18, %19
store i32 %20, i32* %6, align 4
%21 = load i32, i32* %4, align 4
%22 = load i32, i32* %6, align 4
%23 = sub nsw i32 %21, %22
store i32 %23, i32* %7, align 4
%24 = load i32, i32* %3, align 4
%25 = load i32, i32* %5, align 4
%26 = srem i32 %24, %25
store i32 %26, i32* %8, align 4
%27 = load i32, i32* %4, align 4
%28 = load i32, i32* %8, align 4
%29 = mul nsw i32 %27, %28
store i32 %29, i32* %6, align 4
%30 = load i32, i32* %5, align 4
ret i32 %30
```

CFG for 'bar' function