

```
private:  
    DEVICE void tile_wmma(const InTypeA* ra, const InTypeB* rb, OutType* rc) {  
        const uint32_t* A = reinterpret_cast<const uint32_t*>(ra);  
        const uint32_t* B = reinterpret_cast<const uint32_t*>(rb);  
        float* C = static_cast<float*>(rc);  
  
        asm volatile(  
            "mma.sync.aligned.m16n8k16.row.col.f32.f16.f16.f32 "  
            "{%0, %1, %2, %3},"  
            "{%4, %5, %6, %7},"  
            "{%8, %9},"  
            "{%10, %11, %12, %13};\n"  
            : "=f"(C[0]), "=f"(C[1]), "=f"(C[2]), "=f"(C[3])  
            : "r"(A[0]), "r"(A[1]), "r"(A[2]), "r"(A[3]), "r"(B[0]), "r"(B[2]),  
              "f"(C[0]), "f"(C[1]), "f"(C[2]), "f"(C[3]));  
  
        asm volatile(  
            "mma.sync.aligned.m16n8k16.row.col.f32.f16.f16.f32 "  
            "{%0, %1, %2, %3},"  
            "{%4, %5, %6, %7},"  
            "{%8, %9},"  
            "{%10, %11, %12, %13};\n"  
            : "=f"(C[4]), "=f"(C[5]), "=f"(C[6]), "=f"(C[7])  
            : "r"(A[0]), "r"(A[1]), "r"(A[2]), "r"(A[3]), "r"(B[1]), "r"(B[3]),  
              "f"(C[4]), "f"(C[5]), "f"(C[6]), "f"(C[7]));  
    }  
}
```