

1	add:	
2	lui a3, 1	
3	addi a3, a3, -100	
4	add a4, a2, a3	
5	add a5, a0, a3	
6	add a6, a1, a3	
7	sltu a5, a2, a5	
8	sltu a3, a0, a4	
9	and a3, a5, a3	
10	sltu a5, a2, a6	
11	sltu a4, a1, a4	
12	and a4, a5, a4	
13	or a3, a3, a4	
14	mv a6, zero	
15	bnez a3, .LBB0_3	
16	addi a6, zero, 996	#ベクトル処理対象の要素数を計算
17	mv a7, a0	
18	mv a5, a1	
19	mv a3, a2	
20	addi a4, zero, 996	#ループカウンタの設定
21	.LBB0_2:	
22	vsetivli zero, 4, e32, m1, ta, mu	
23	vle32.v v25, (a7)	#ベクトルロード
24	vle32.v v26, (a5)	#ベクトルロード
25	vadd.w v25, v26, v25	#ベクトル加算
26	vse32.v v25, (a3)	#ベクトルストア
27	addi a4, a4, -4	#ループカウンタをデクリメント
28	addi a3, a3, 16	#アドレス更新
29	addi a5, a5, 16	#アドレス更新
30	addi a7, a7, 16	#アドレス更新
31	bnez a4, .LBB0_2	
32	.LBB0_3:	
33	addi a4, a6, -999	#余りの要素数を計算
34	slli a3, a6, 2	#処理済要素分のアドレス計算
35	add a2, a2, a3	#アドレス更新
36	add a1, a1, a3	#アドレス更新
37	add a0, a0, a3	#アドレス更新
38	.LBB0_4:	
39	lw a6, 0(a0)	#ロード
40	lw a5, 0(a1)	#ロード
41	mv a3, a4	#カウンタをセット
42	add a4, a5, a6	#加算
43	sw a4, 0(a2)	#ストア
44	addi a4, a3, 1	#カウンタをインクリメント
45	addi a2, a2, 4	#アドレス更新
46	addi a1, a1, 4	#アドレス更新
47	addi a0, a0, 4	#アドレス更新
48	bgeu a4, a3, .LBB0_4	#余りがまだあったら再度計算
49	ret	