

```

for(int vLid.x=0; vLid.x<BLOCK_SIZE/8; vLid.x++)
    for(int Lid.y=0; Lid.y<BLOCK_SIZE; Lid.y++)
        Csub[Lid.y][vLid.x] = vec_float8(0.0f);

for(int vLid.x=0; vLid.x<BLOCK_SIZE/8; vLid.x++)
    for(int Lid.y=0; Lid.y<BLOCK_SIZE; Lid.y++)
        for(int Itera=0, Iterb=0; Itera<=uiWA/BLOCK_SIZE;
            Itera++, Iterb++)
            for(int Iterk=0; Iterk<BLOCK_SIZE; ++Iterk)
                Csub[Lid.y][vLid.x]=
                    vec_float8_add( Csub[Lid.y][vLid.x],
                        vec_float8_mult(
                            vec_float8_broadcast(A[(uiWA*BLOCK_SIZE
                                *Gid.y+BLOCK_SIZE*Itera)
                                +uiWA*Lid.y+Iterk]), //broadcast
                            vec_float8_load(B+BLOCK_SIZE*Gid.x
                                +BLOCK_SIZE*uiWB*Iterb+
                                uiWB*Iterk+vLid.x*8) //load
                        ) //mult
                    ); //add

for(int vLid.x=0; vLid.x<BLOCK_SIZE/8; vLid.x++)
    for(int Lid.y=0; Lid.y<BLOCK_SIZE; Lid.y++)
        vec_float8_store(C+(Gid.y*GROUP_SIZE_Y+Lid.y)
            *GLOBAL_SIZE_X+Gid.x*GROUP_SIZE_X
            +vLid.x*8, Csub[Lid.y][vLid.x]);

```