

```

for(int vLid.x=0; vLid.x<BLOCK_SIZE/16; vLid.x++)
    for(int Lid.y=0; Lid.y<BLOCK_SIZE; Lid.y++)
        Csub[Lid.y][vLid.x] = vec_float16(0.0f);

for(int Itera=0, Iterb=0; Itera<=uiWA/BLOCK_SIZE;
    Itera++, Iterb++)
    for(int vLid.x=0; vLid.x<BLOCK_SIZE/16; vLid.x++)
        //vLid.x loop and Lid.y loop are exchangeable
        for(int Lid.y=0; Lid.y<BLOCK_SIZE; Lid.y++)
            for(int Iterk=0; Iterk<BLOCK_SIZE; ++Iterk)
                Csub[Lid.y][vLid.x] =
                    vec_float16_FMA(
                        vec_float16_broadcast(A[(uiWA*BLOCK_SIZE
                            *Gid.y+BLOCK_SIZE*Itera)
                            +uiWA*Lid.y+Iterk]), //broadcast
                        vec_float16_load(B+BLOCK_SIZE*Gid.x
                            +BLOCK_SIZE*uiWB*Iterb+uiWB*Iterk+
                            vLid.x*16)),           //load
                    Csub[Lid.y][vLid.x]);           //FMA

for(int vLid.x=0; vLid.x<BLOCK_SIZE/16; vLid.x++)
    for(int Lid.y=0; Lid.y<BLOCK_SIZE; Lid.y++)
        vec_float16_store(C+(Gid.y*GROUP_SIZE_Y+Lid.y)
            *GLOBAL_SIZE_X+Gid.x*GROUP_SIZE_X
            +vLid.x*16, Csub[Lid.y][vLid.x]);

```