

13. CODIGO:

```
mov ax, @data
```

```
mov ds, ax
```

```
mov al, [dato] ;
```

```
not al ; Invierte todos los bits de AL (0s -> 1s, 1s -> 0s)
```

```
xor ah, ah ; AH = 0
```

```
shl al, 1
```

```
adc ah, 0 ; AH += c
```

EXPLICACION:

Se usa el not para convertir los 0's a 1's para poder contarlos mediante la carry flag,

De esta forma se pueden contar los 0's del dato, ya que estarán convertidos en 1's, todo el demás código queda igual