Estructura de la presentación

* ¿Qué es un combo?
* ¿Por qué lo quiero en mi juego?
* Propiedades de los ataques en relación a los combos
* Maneras de hacer combos
* Combos difíciles y combos fáciles y como afectan la accesibilidad
* Implementación desde el punto de vista del código
* TODOs

Cosas que implementar en el código

* XML para inputs direccionales y cancelabilidad
* Target combos (que puedas cancelar golpes entre ellos: puños en patadas y altos en bajos). Deberían cancelarse en los frames activos