

Polymer CLI

La polymer command line interface nos permite generar elementos y aplicaciones con polymer de forma fácil y sencilla, para instalarlas debemos cumplir una serie de requisitos.

1. instalar git: <https://git-scm.com/>
2. instalar npm (para ello necesitamos node 4.x): <https://nodejs.org/en/download/>
3. instalar bower en el terminal hacemos: `npm install -g bower`
4. instalar polymer cli: `npm install -g polymer-cli`

Para comprobar que todo esta correcto ejecutamos: `polymer help` y deberíamos ver la ayuda del comando.

Creando elementos:

En consola y la carpeta de destino hacemos: `polymer init` seleccionamos `element` del menu que se despliega.

Y completamos los diferentes campos que el programa nos va pidiendo. Para cada elemento nos crea una demo, un test de ejemplo, el elemento en si y la documentación para el mismo además de un readme y un bower.json (este último archivo contiene referencias a todas las dependencias de nuestro elemento)

Creando nuestro primer proyecto:

En consola y la carpeta de destino hacemos: `polymer init` seleccionamos `app-drawer-template` para una aplicación base con algunos elementos responsive y la estructura de app-shell o `application` para una completamente vacía. Finalmente podemos seleccionar `shop` para ver la app de ejemplo de polymer.

La app de ejemplo de polymer también se encuentra online en: <https://shop.polymer-project.org/>

polymer serve

Los elementos y apps creados con polymer cli pueden servirse con el servidor de desarrollo que incluye el toolkit.

```
polymer serve [--open] [--port 3000] [--browser Safari] [--hostname shop]
```

polymer test

Polymer test utiliza Selenium para controlar todos los navegadores compatibles de nuestro ordenador, lanzarlos y ejecutar el suite de pruebas en ellos (basadas en mocha,chai y sinonjs a través del Webcomponent tester). Para ejecutar todos los tests es suficiente con hacer:

```
polymer test
```

polymer build

Polymer cli incluye también build que (solo para apps) generará versiones desplegables de nuestras aplicaciones en base a los fragmentos y a la app-shell declarados en el archivo polymer.json.

Polymer build genera dos versiones: **bundled** y **unbundled** para servir toda la app vulcanizada (la comprensión de elementos y la herramienta asociada a la misma que mantiene el equipo de polymer) y otro no comprimida pensada para ser servida con tecnologías avanzadas de servidor como HTTP2.

Se ejecuta con:

```
polymer build
```