

Scintilla ist eine Editor Komponente speziell für Source-Editing. Es ist Open Source und wurde von Neil Hodgson entwickelt.

Dank so genannten Lexern kann man schnell zwischen verschiedenen Programmiersprachen wechseln. Diese Lexer sind ebenfalls in c++ geschrieben. Der MMIXAL-Lexer stammt von Christoph Höslér (Uni Tübingen). Danke an die Seite.

Der Editor kann unter nativen win32 Anwendungen einfach als neues Fenster eingebunden werden. Also mit Hilfe von CreateWindow. Sobald die Scintilla.dll ordentlich eingebunden wurden kann CreateWindow einfach mit L"Scintilla" aufgerufen werden.

Wie alle win32 Fenster kann man Scintilla Befehle über Messages erteilen. Genau so wird Scintilla auch konfiguriert. Wenn Einstellungen zu ändern sind muss eine Message an das Scintilla Fenster geschickt werden.

Scintilla bietet sogenannte Marker an. Diese Marker kann man verwenden um im Text wichtige Stellen zu markieren. Hierbei stellt Scintilla 32 Marker zur Verfügung. Diese Marker sind nicht vordefiniert. Es handelt sich dabei lediglich um priorisierte Platzhalter. Der Marker mit der Nummer 0 wird als erstes gezeigt, die Nummer 31 als letztes. Man kann diese Marker selbst definieren und seinen eigenen Bedürfnissen anpassen. Dies geschieht wieder mit Hilfe der Messages. So kann man am Marker das Symbol oder die Farbe ändern.

Des Weiteren kann man auch den Cursor verändern. So kann man nicht nur die Position sondern auch das Aussehen seinen Bedürfnissen anpassen.

Die im Code verwendeten Nachrichten an den Editor sind folgende:
Sind der WPARAM oder der LPARAM nicht genannt werden sie nicht benötigt => 0.

SCI_SETLEXER: setzt den Lexer des Editors. Der WPARAM ist der Lexer der genutzt werden soll.

SCI_ADDTEXT: fügt Text in den Editor ein. Wird beim Laden von Dateien benötigt. Der WPARAM ist die Länge des Textes und der LPARAM enthält den eigentlichen Text.

SCI_GOTOLINE: Setzt den Cursor auf die angegebene Zeile. Der WPARAM enthält die Zeilennummer zu der gesprungen werden soll.

SCI_MARKERDEFINE: Setzt einen Marker auf einen bestimmten Markertyp. WPARAM enthält den Markerindex und LPARAM den Markertyp als int.

SCI_MARKERSETFORE: Setzt die Farbe des Vordergrunds eines Markers. Der WPARAM ist wieder der index des Markers. Im LPARAM wird die Farbe als RGB gespeichert.

SCI_MARKERSETBACK: Funktioniert genau wie SCI_MARKERSETFORE nur auf den Hintergrund.

SCI_MARKERSETBACKSELECTED: Verändert die Farbe des Hintergrunds wenn der Marker ausgewählt wurde. Funktioniert genau wie SCI_MARKERSETBACK oder SCI_MARKERSETFORE.

SCI_MARKERDELETEALL: Löscht Marker im gesamten Dokument. Der WPARAM enthält den Markertyp, welcher gelöscht werden soll. Man beachte: es werden alle Marker des Typs im GESAMTEN Dokument gelöscht. Sollen sämtliche Marker entfernt werden muss -1 als WPARAM mitgegeben werden.

SCI_MARKERDELETE: Entfernt einen Markertyp in einer Zeile des Dokuments. Soll auch hier sämtliche Markertypen entfernt werden muss statt dem Markertyp ein -1 eingefügt werden. Der Markertyp wird im WPARAM gespeichert, während die Zeilennummer im LPARAM liegt.