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 verschieden Programmiersprachen wechseln. Diese Lexer sind ebenfalls in c++ geschrieben. Der MMIXAL-Lexer stammt von Christoph Hösler (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 seine Position sondern auch sein Aussehen seinen Bedürfnissen anpassen.