

Palavras-Chave na Linguagem Java

Palavra-Chave	Descrição
	Tipos Primitivos
byte	Inteiro de 8 bits com sinal (varia de -128 até 127)
short	Inteiro de 16 bits com sinal (varia de -32768 até 32767)
int	Inteiro de 32 bits com sinal (varia de -2147483648 até 2147483647)
long	Inteiro de 64 bits com sinal
char	Caractere Unicode de 16 bits sem sinal (varia de 0 até 65535)
boolean	Valor indicando true ou false
double	Número de ponto flutuante de 64 bits com sinal
float	Número de ponto flutuante de 32 bits com sinal
	Modificadores de Visibilidade (ou acesso)
public	Faz com que uma classe, método ou variável possa ser acessado a partir de qualquer outra classe
private	Faz com que um método ou variável possa ser acessado somente de dentro de sua própria classe
protected	Faz com que um método ou variável possa ser acessado de dentro de sua própria classe, de outras classes no mesmo pacote e por subclasses de sua classe
	Modificadores de Métodos e Variáveis
static	Faz com que o método ou variável pertença a classe e não a uma instância específica da mesma.
abstract	Quando usada em uma classe declara que esta não pode ser instanciada. Quando usada em um método indica que este deve ser implementado por uma classe não abstrata. Sempre que um método for marcado como abstract a classe que o contém também deverá ser marcada
final	Quando aplicada a uma classe: indica que esta não pode ser estendida. A um método: indica que o mesmo não pode ser sobrescrito e a uma variável: indica que ela não pode receber outro valor após ser inicializada
strictfp	Usada na frente de uma classe ou método para indicar que os números de ponto flutuante seguirão regras estritas em todas as expressões (especificação IEEE 754 para números de ponto flutuante)

transient	Usada com atributos da classe para informar que os mesmos são ignorados quando o objeto for serializado
synchronized	Indica que um método ou bloco de código só poderá ser acessado por uma thread de cada vez
volatile	Indica que uma variável poderá ser usada simultaneamente em várias threads e ficar dessincronizada
native	Indica que o método foi escrito em código nativo (como C ou C++) para uma determinada plataforma
void	Indica que o método não retorna nada
	Palavras relacionadas a declaração de classes e interfaces
class	Usada para especificar uma classe
interface	Usada para especificar uma interface
implements	Usada para indicar as interfaces que uma classe implementará
extends	Usada para indicar a superclasse que uma classe estará estendendo ou para indicar as interfaces que uma interface estará estendendo
	Controle de Fluxo
if	Executa uma instrução ou bloco de código se o teste lógico for verdadeiro
else	Executa uma instrução ou bloco de código alternativo se a condição <i>if</i> for falsa
do	Executa uma instrução ou bloco de código para depois realizar um teste com a instrução <i>while</i> e determinar se o bloco será executado novamente
while	Executa uma instrução ou bloco de código repetidamente enquanto uma certa condição for verdadeira. Pode ser usado sozinho ou em conjunto com o <i>do</i>
switch	Indica uma variável que será confrontada com as instruções <i>case</i>
case	Executa uma instrução ou bloco de código dependendo do resultado da instrução <i>switch</i>
default	Usado no comando <i>switch</i> , executará se nenhuma das instruções <i>case</i> for atendida
break	Faz o fluxo sair do bloco de código onde a palavra for inserida
continue	Faz com que o código existente após essa instrução não seja executado no loop, iniciando a próxima iteração
for	Usada para executar um laço condicional em um bloco de código
return	Faz o fluxo sair de um método sem executar nenhum código que esteja após a instrução (opcionalmente pode retornar uma variável)
	Criação de Objetos

new	Usada para instanciar um objeto através da chamada ao seu construtor (aloca espaço em memória e retorna uma referência para o objeto que acabou de ser criado)
	Variáveis Implícitas
super	Representa a superclasse imediata de uma classe
this	Representa a instância atual de um determinado objeto
	Tratamento de Exceções
throws	Indica que o método passará uma exceção para o método que o chamou
throw	Usado para lançar uma exceção
catch	Declara um bloco de código usado para tratar uma exceção (recebe como parâmetro a exceção que poderá ser tratada)
try	Bloco de código que ao ser executado poderá causar uma exceção
finally	Bloco de código usado em conjunto com o try ou com o try-catch que será sempre executado independente de ocorrer ou não uma exceção
	Pacotes
package	Especifica a que pacote as classes de um arquivo fonte pertencem
import	Importa pacotes ou classes para o código
	Teste de Compatibilidade de Tipo
instanceof	Determina se um objeto é instância de uma classe, superclasse ou interface
	Outras Palavras-Chave
assert	Uma assertiva avalia uma expressão condicional lançado uma exceção caso não corresponda a verdadeiro
const	É uma palavra reservada porém não é utilizada no Java
goto	É uma palavra reservada porém não é utilizada no Java
enum	Introduzida na versão 1.5 do Java esta palavra permite criar enumerações

Valores Literais

true	Representa o valor <i>boolean</i> verdadeiro
false	Representa o valor <i>boolean</i> falso
null	Representa o valor nulo. Uma referência que não aponta para nenhum objeto na memória possuirá este valor
'A'	Qualquer caractere entre aspas simples representará valor do tipo <i>char</i>
"A"	Qualquer caractere, palavra ou texto entre aspas duplas representará um valor literal que poderá ser atribuído a um objeto da classe String
440	Números inteiros representarão por padrão um valor <i>int</i>
22.8	Números de ponto flutuante representarão por padrão um valor <i>doublé</i>
010	Números inteiros precedidos por zero representarão um <i>int</i> no formato octal
0x0001	Números inteiros precedidos por 0x ou 0X representarão um <i>int</i> no formato hexadecimal
94.0F ou 94f	Números terminados por F ou f serão sempre valores de ponto flutuante <i>float</i> , tendo ou não casas decimais explicitamente expostas
46L ou 46l	Números terminados por L ou l serão sempre valores inteiros <i>long</i>
'\u004E'	Valores Unicode entre aspas simples serão considerados do tipo <i>char</i> . Este exemplo representa a letra 'N'

Por: Frederico M. Porto

Referência: Livro Java 2 Certificação Sun 2ª Ed. (Kathy Sierra e Bert Bates)