

Palavra reservada	Descrição
Modificadores de acesso	
private	Delimita acesso para somente membros da mesma classe.
protected	Delimita acesso para somente membros da mesma classe, do mesmo pacote ou para subclasses.
public	Permite o acesso a todos.
Modificadores de classes, variáveis ou métodos	
abstract	Classe que não pode ser instanciada.
class	Especifica uma classe.
interface	Especifica uma interface.
extends	Indica a classe que será estendida.
implements	Indica as interfaces que uma classe irá implementar.
static	Cria uma variável ou método de classe.
new	Inicia uma instância.
final	Impossibilita que uma classe seja estendida, que um método seja sobrescrito ou que uma variável seja reinicializada.
synchronized	Indica que um método só pode ser acessado por uma thread por vez.
transient	Indica que atributo não deve ser serializado.
strictfp	Usado em um método ou classe para indicar que os pontos flutuantes seguirão as regras de ponto flutuante em todas as expressões.
native	Indica que o método tem uma implementação dependente da plataforma.
volatile	Indica que uma variável pode ser alterada durante o uso de threads.
Controle de fluxo	
break	Para a execução de um bloco de código for ou while.
continue	Passa para a próxima volta do loop.
switch	Indica a expressão que será usada no switch-case.
case	Executa determinado bloco de código dependendo do teste do switch.
default	Determina bloco padrão do switch-case.
do	Inicia o bloco de código do do-while.
while	Executa um bloco de código repetidamente enquanto a condição for verdadeira.
for	Usado para realizar loop com quantidade determinada de voltas.
if	Realiza testes lógicos.
else	Executa um bloco de código alternativo.
instanceof	Usado para descobrir se uma instância é de determinada classe.
return	Usado para indicar o retorno de um método.

Tratamento de erros	
throws	Especifica as exceções que um método pode lançar.
throw	Lança uma exceção.
try	Especifica bloco de código que precisa de um tratamento especial para possíveis erros.
catch	Especifica o bloco de código usado para tratar uma exceção.
finally	Especifica bloco de código que é executado independente de uma exceção.
assert	Valida uma expressão lógica.
Pacotes	
import	Usada para indicar o uso de uma classe por outra
package	Especifica o pacote da classe.
Primitivos	
boolean	Indica que a variável pode ser verdadeira ou falsa.
byte	Variável numérica do tipo inteiro de 8 bits.
short	Variável numérica do tipo inteiro de 16 bits.
int	Variável numérica do tipo inteiro de 32 bits.
long	Variável numérica do tipo inteiro de 64 bits.
float	Variável numérica do tipo ponto flutuante de 32 bits.
double	Variável numérica do tipo ponto flutuante de 64 bits.
char	Variável que guarda um caracter unicode.
Referência a instâncias	
super	Faz referência a instância da classe mãe.
this	Faz referência a instância atual.
Retorno de métodos	
void	Indica que o método não retornará coisa alguma
Palavras reservadas não utilizadas	
const	Era usada para definir uma constante. Não é mais usada, mas ainda é uma palavra reservada. Declare constantes com "static final".
goto	É reservada para que ninguém use, mas não tem utilidade no Java.
Literais	
true	Usada para indicar verdade ou para dizer que uma variável booleana é verdadeira.
false	Usada para indicar não-verdade ou para dizer que uma variável booleana é falsa.
null	Usada para especificar a ausência de valor.