

# Palavras reservadas

Palavras reservadas, são identificadores de uma linguagem que já possuem uma finalidade específica, portanto, não podem ser utilizados para nomear variáveis, classes, métodos ou atributos.

A linguagem Java possui 52 palavras reservadas. Todas essas palavras são classificadas em grupos e escritas com letra minúscula, sendo identificadas com uma cor especial pela maioria das IDE's. Abaixo temos a lista de palavras agrupadas por suas finalidades.

Palavras Reservadas em Java				
abstract	continue	goto	package	synchronized
assert	default	if	private	this
boolean	do	implements	protected	throw
break	double	import	public	throws
byte	else	instanceof	return	transient
case	extends	int	short	try
catch	final	interface	static	void
char	finally	long	strictfp	volatile
class	float	native	super	while
const	for	new	switch	

## Controle de pacotes

- import:** importa pacotes ou classes para dentro do código;
- package:** especifica a que pacote, todas as classes de um arquivo pertencem.

## Modificadores de acesso

- public:** acesso de qualquer classe;
- private:** acesso apenas dentro da classe;
- protected:** acesso por classes no mesmo pacote e subclasses.

## Primitivos

- boolean:** um valor indicando verdadeiro ou falso;
- byte:** um inteiro de 8 bits (signed);
- char:** um character unicode (16-bit unsigned);
- double:** um número de ponto flutuante de 64 bits (signed);
- float:** um número de ponto flutuante de 32 bits (signed);
- int:** um inteiro de 32 bits (signed);
- long:** um inteiro de 64 bits (signed);
- short:** um inteiro de 32 bits (signed);
- void:** indica que o método não tem retorno **de valor**.

## Modificadores de classes, variáveis ou métodos

- abstract:** classe que não pode ser instanciada ou método que precisa ser implementado, por uma subclasse não abstrata;
- class:** especifica uma classe;

### Modificadores de classes, variáveis ou métodos

---

**extends:** indica a superclasse que a subclasse está estendendo;

**final:** impossibilita que uma classe seja estendida, que um método seja sobrescrito ou que uma variável seja reinicializada;

**implements:** indica as interfaces que uma classe irá implementar;

**interface:** especifica uma interface;

**native:** indica que um método está escrito em uma linguagem dependente de plataforma, como o C;

**new:** instancia um novo objeto, chamando seu construtor;

**static:** faz um método ou variável pertencer à classe ao invés de às instâncias;

**strictfp:** usado em frente a um método ou classe para indicar que os números de ponto flutuante seguirão as regras de ponto flutuante, em todas as expressões;

**synchronized:** indica que um método só pode ser acessado por uma thread de cada vez

**transient:** impede a serialização de campos;

**volatile:** indica que uma variável pode ser alterada durante o uso de threads.;

### Controle de fluxo dentro de um bloco de código

---

**break:** sai do bloco de código em que ele está;

**case:** executa um bloco de código dependendo do teste do switch;

**continue:** pula a execução do código que viria, após essa linha e vai para a próxima passagem do loop;

**default:** executa esse bloco de código caso nenhum dos teste de switch-case seja verdadeiro;

**do:** executa um bloco de código uma vez, e então realiza um teste em conjunto com o while para determinar se o bloco deverá ser executado novamente;

**else:** executa um bloco de código alternativo caso o teste "if" seja falso;

**for:** usado para realizar um loop condicional de um bloco de código;

**if:** usado para realizar um teste lógico de verdadeiro ou falso;

**instanceof:** determina se um objeto é uma instância de determinada classe, superclasse ou interface;

**return:** retorna um método sem executar qualquer código, que venha depois desta linha (também pode retornar uma variável);

**switch:** indica a variável a ser comparada nas expressões case;

**while:** executa um bloco de código repetidamente enquanto a condição for verdadeira.

### Tratamento de erros

---

**assert:** testa uma expressão condicional, para verificar uma suposição do programador;

**catch:** declara o bloco de código usado para tratar uma exceção;

**finally:** bloco de código, após um try-catch, que é executado independentemente do fluxo de programa seguido ao lidar com uma exceção;

**throw:** usado para passar uma exceção para o método que o chamou;

**throws:** indica que um método pode passar uma exceção para o método que o chamou;

**try:** bloco de código que tentará ser executado, mas que pode causar uma exceção.

### Variáveis de referência

---

**super:** refere-se a superclasse imediata;

**this:** refere-se a instância atual do objeto.

### Palavras reservadas não utilizadas

---

**const:** Não utilize para declarar constantes; use public static final;

**goto:** não implementada na linguagem Java, por ser considerada prejudicial.

Literais reservados

De acordo com a Java Language Specification, **null**, **true** e **false** são tecnicamente chamados de valores literais, e não keywords. Se você tentar criar algum identificador com estes valores, você também terá um erro de compilação.

Escopo de uso

Uso	Palavras	Observação
Arquivo	package, import, static.	
Classe	public ou protected ou private + final ou abstract + extends ou implements.	<b>private</b> (em caso de classe interna), <b>final</b> ou <b>abstract</b>
Método	public ou protected ou private + static ou final ou abstract + void e return.	<b>void</b> em caso de não ter retorno ou <b>return</b> se houver
Atributo	public ou protected ou private + static ou final + tipo primitivo.	****

Palavras "opostas"

Assim como nas classificações gramaticais da língua portuguesa, existem algumas palavras que são completamente opostas (antônimas) na linguagem Java conforme tabela abaixo:

Palavra	Palavra	Explicação
package	import	Enquanto <b>package</b> determina o diretório real da classe, o <b>import</b> informa de onde será importada a classe. Isso porque, podemos ter classes de mesmo nome.
extends	implements	enquanto <b>extends</b> determina que uma classe estende outra classe, <b>implements</b> determina que uma classe implementa uma interface, porém nunca o contrário.
final	abstract	enquanto <b>final</b> determina fim de alteração de valor ou lógica comportamental, <b>abstract</b> em métodos, exige que sub-classes precisarão definir comportamento e um método abstrato. NOTA: Se uma classe contém um único método abstrato, toda classe precisa ser.
throws	throw	Esta é uma das situações mais complicadas, de compreensão destas duas palavras. Enquanto a <b>throws</b> determina que um método pode lançar uma exceção, <b>throw</b> é a implementação que dispara a exceção**. Vamos conhecer mais sobre este conceito no assunto Exceções.**

Referência

As 52 palavras reservadas do Java >

Previous Escopo

Next Documentação

