关键字总结：

访问权限：

Private 只能在定义的类中访问，在定义类new出来的对象也可以被直接访问，子类无法访问

Public 哪里都可以访问，跨包也可以

Protected 子类或者本包中的类可以访问

基本类型：

Byte 8位整数

Boolean true 或false 的布尔值

Char 单字符

Double 双精度浮点数

Float 单精度浮点数

Int 32位整数

Long 64位整数

Short 16位整数

线程同步：

Synchronized 修饰方法或者代码块，使得修饰区域只能有一个线程调用，保证线程安全

Volatile 用于修饰一个可能被多个线程修改的变量，使得该变量线程安全。

循环：

Break 推出当前层循环，不继续

Continue 跳过当先循环剩余操作，到下次循环

Do 循环体

While，for 循环条件

Switch 情况判断，根据某种情况执行某段代码，java5.0之后可以判断以下类型（非浮点）



Case 各种情况

异常处理：

Try 尝试执行一段代码，可能会发生异常并抛出

Catch 处理try中抛出的异常

Finally 无论是否抛出异常都会执行的代码

Throws 说明某个方法可能会抛出某种异常

Throw 抛出异常

Class 类

Package 包

Abstract 抽象类或抽象方法，抽象方法只能出现在抽象类中，子类中必须具体实现抽象方法，抽象类不能实例化

Default 可以修饰接口方法，则在实现接口时可以不实现该方法，默认为接口中的实现

If else 条件语句

Extends 继承类

Implements 接入接口，实现接口中方法

Interface 接口

Final 修饰方法或者变量，使之不能被继承或者更改

Import 导包

Instanceof 用于判断一个对象是那个类的实例

New 实例化一个类，后面跟上构造方法

Return 方法的结束位置，可以返回给电泳方法的地方一个值

Super 父类

This 当前类

Transient 修饰成员变量，使之不能被序列化，接入序列化接口后不会被序列化

Void 空类型

Static 修饰方法或变量，使之不需要实例化也可以访问，但是静态方法中不能调用非晶态方法或变量

Native 修饰非java编写的方法，存在其他文件中

Enum 枚举类型