•abstract: Crea clases o métodos abstractos

•assert:

•boolean: Declara variables o métodos de tipo boleano.

•break: Para un bucle o la ejecución de un switch.

•byte: Variable de tipo de dato de byte.

•case: Caso condicional de un swith.

•catch: Captura de excepciones en un bloque try.

•char: Variable de tipo dato character.

•class: Declaración de una clase.

•const: Declara una constante.

•continue: Hace que un bucle for se sale la ejecución actual y continue con la siguiente.

•default: Caso por defecto en un switch cuando no entra en las condiciones.

•do: Bucle do-while

•double: Variable de tipo entero con coma flotante con límite de 64 decimales.

•else: Condicion de un IF que indica que hacer en caso contrario.

•enum:

•extends: Expresión para extender una clase a una subclase.

•final: Declara una variable o método final.

•finally: Condición final para realizar en un try-catch.

•float: Variable de tipo de dato entero con coma flotante con límite de 32 decimales.

•for: Bucle clásico iterativo.

•goto: Sentencia de control de ejecución que mueve la ejecución hacia cierto punto.

•if: Condicional de una o varias condiciones.

•implements: Instrucción para usar interfaces.

•import: Instrucción para importar clases externas.

•instanceof: Condición para comprobar si un objeto es instancia de una clase.

•int: Variable de tipo de dato entero.

•interface: Clase que no implementa métodos.

•long: Tipo de dato entero de más capacidad que el int.

•native

•new: Sentencia que crea objetos o instancias de una clase.

•package: Paquetes donde se van estructurando las clases o sentencia que indica en que paquete está cada clase.

•private: Modificador de acceso privado para variables o métodos.

•protected: Modificador de acceso protegido para variables o métodos.

•public: Modificador de acceso público para variables o métodos.

•return: Sentencia de retorno en un método.

•short:

•static: Tipo de dato o método estático.

•strictfp

•super: Llama al constructor de la clase padre o extendida.

•switch: Sentencia de control formada por casos.

•synchronized

•this: Referencia a la clase actual.

•throw: Instrucción que indica que cierta clase o método es propensa a arrojar algún tipo de excepción en la ejecución.

•throws: Instrucción que indica que cierta clase o método es propensa a arrojar algún tipo de excepción en la ejecución.

•transient

•try: Sentencia de captura de excepciones que prueba a hacer algo.

•void: Retorno vacio o que no devuelve nada.

•volatile

•while: Sentencia condicional formada por uno o varios condicionales.