자료형 (10개)

* boolean : 논리형 데이터 타입 (true/false, 1byte)
* char : 문자형 데이터 타입 (2byte)
* byte : 정수형 데이터 타입 (1byte)
* short : 정수형 데이터 타입 (2byte)
* int : 정수형 데이터 타입 (4byte)
* long : 정수형 데이터 타입 (8byte)
* float : 실수형 데이터 타입 (4byte)
* double : 실수형 데이터 타입 (4byte)
* void : 반환값 없음
* enum : 열거형 타입 (한정된 값을 갖는 데이터를 상수로 처리하고자 할 때 문자로 표현)

제어문 (11개)

* if : 조건에 따른 처리를 위한 제어문
* else : 조건문 if 문에 맞지 않을 경우 수행
* for : 반복 처리를 위한 제어문
* while : 반복 처리를 위한 제어문 (반복 횟수가 정해져 있지 않을 경우)
* do : do while 문에 쓰이는 제어문
* continue : 현재 수행 중인 루프를 중단하고 다음 차례의 반복을 수행 (in 반복문)
* break : 현재 수행 중인 제어문을 중단 (for, while, switch)
* switch : 여러 개의 case 중에 일치하는 것을 골라 처리하는 제어문
* case : switch 문에서 쓰이는 선택지
* default : switch 문에서 case에 없을 경우 이동
* return : 메소드를 종료할 때 반환값

클래스 관련 (14개)

* class : 데이터와 처리동작을 하나로 모아놓은 것
* new : 객체 생성 연산자
* static : 필드와 메소드에 붙이는 제한자
* final : 필드의 값을 변경할 수 없는 상수로 만들어주는 제한자
* this : 인스턴스가 본인을 가르킬 때 사용
* abstract : 추상 메소드나 클래스를 정의할 때 쓰는 수식자
* interface : 상속 관계가 아닌 클래스에 기능을 제공
* implements : 인터페이스를 구현
* extends : 상속 시 쓰이는 키워드
* instanceof : 객체가 지정한 클래스의 객체가 맞는지 조사하기 위한 연산자
* package : 클래스를 모아놓은 것
* super : 부모가 되는 클래스
* import : 자바 API 또는 임의로 만들어진 외부 클래스 사용
* strictfp : 인터페이스 제한자 (엄격히 평가되는 부동 소수점 연산을 가짐)

접근제한자 (3개)

* private : 객체 내에서만 이용 가능
* public : 아무 때나 상속과 이용이 가능
* protected : 동일한 패키지 내에서만 이용 가능 (상속은 상관없음)

예외 및 검증 (6개)

* try : 예외처리 시 쓰이는 키워드
* catch : 예외처리 시 쓰이는 키워드
* finally : 예외처리 시 쓰이는 키워드
* assert : 상태를 검증하는 키워드 (해당 조건 만족하지 않으면 AssertionError 발생)
* throw : 메소드 내에서 상위 블록으로 예외를 던질 때 쓰이는 키워드
* throws : 현재 메소드에서 상위 메소드로 예외를 던질 때 쓰이는 키워드

그 외 (5개)

* null : 객체를 참조하지 않는 변수
* native : java 이외의 프로그래밍 언어로 작성된 부분 호출 시 쓰이는 메소드
* synchronized : 메소드 동기화 또는 동기화 블록 생성
* volatile : 하나의 변수를 여러 쓰레드에서 사용할 때 쓰이는 키워드
* transient : 입출력에서 제외시키고 싶은 인스턴스가 존재할 때 쓰이는 키워드

사용 안함 (2개)

* const : 상수형 (final로 대체)
* goto : 특정 라벨을 지정하여 그 장소로 점프 (쓰지 말 것)