Final Project Report

Group 21: 陳克盈 (112062205)、蔡明妡 (112062224)

Table of Contents

	Introduction		
	1.1	Motivation	2
	1.2	Overall Introduction	2
2	架構		3
	2.1	整體架構	3
	2.2	FPGA 模組細節	4
	2.3	Host 端模組細節	6
	24	實驗结果	8

1 Introduction

1.1 Motivation

近期比特幣已經突破九萬美元,市值已經突破9000年以來所開採的白銀總值,成為全球第八大資產。 雖然距離全就第一大資產黃金還有很大一段距離,但是從近期走勢,以及加密貨幣ETF的興起,都顯示加密貨幣已經成為投資者的一大選擇。

近年來高頻交易在金融市場的佔比日益增長,根據研究報導*指出,高頻交易在美國股市的交易量佔 比穩定在50%以上,而歐洲股市[†]的佔比則在24-43%左右。

有別於傳統股票市場有著交易所開盤時間的限制,加密貨幣是全球化且全年無休的市場,這也使得加密貨幣成為高頻交易的首選,目前高頻交易佔加密貨幣交易所的交易量穩定在50% 以上,其中中國市場更是高達60-80%以上 。

高頻交易除了一般的程式交易之外,也有不少造市商使用 FPGA 能夠實現硬體加速的特性來近一步地 降低計算延遲。雖然我們無法取得 PCIE 等級的 FPGA 板,但我們仍然能夠使用 FPGA 來模擬高頻交易的 環境,這也是為什麼我們選擇這個題目作為我們的 Final Project。

1.2 Overall Introduction

在這個專案中,交易將會有兩種模式:

- 手動模式:透過鍵盤輸入,模擬交易員手動下單的情況。
- 自動模式:FPGA將會內建幾個自動交易策略,FPGA讀取交易資料後,便會根據策略發出買賣指令。

這兩種模式都將使用 FPGA 作為 IO 與計算的核心,並使用電腦與 FPGA 連接,作為網路封包的傳輸 跳板,將對應的 API Request 傳送到 Binance 交易所進行交易,以下是使用者能夠進行的操作:

• 鍵盤輸入:

- 輸入 BUY (或是 B)、SELL (或是 S)、CLOSE (或是 C), 並在後面加上 BTC / ETH 來進行買 入、賣出、平倉,以空格隔開。在後面加上 at 價格時能夠進行限價交易
- 輸入 QUERY 來查詢目前帳戶的資訊
- 輸入 LEVERAGE 來更改槓桿倍數

^{*}https://www.investopedia.com/terms/h/high-frequency-trading.asp

[†]https://www.ecb.europa.eu/press/research-publications/resbull/2020/html/ecb.rb201215 210477c6b0.en.html

^{*}https://blog.ueex.com/cryptocurrency-high-frequency-trading-tactics/

[§]https://www.investopedia.com/news/highfrequency-trading-firms-enter-cryptocurrency-markets/

• FPGA 操作:

- 按鈕:上鍵代表買入、中鍵代表平倉、下鍵代表賣出
- 最右邊的開關:交易 BTC / ETH
- 右二開關:是否開啟自動交易,若開啟自動交易,FPGA 會根據策略,每兩秒鐘根據目前資料進行交易訊號的判定,並在損益超過正負 20% 時進行平倉

2 架構

2.1 整體架構

在手動模式下,機器的運作模式主要分成了幾個步驟:

- (1) FPGA 讀取鍵盤輸入,並將輸入內容透過 MicroUSB 傳送到 Host 端
- (2) 當 Enter 鍵被按下時,Host 端的 Buffer 會將指令傳送到 API Request Generator 並轉換成對應的 API Request
- (3) API Request 透過 Binance API 送到 Binance 交易所,完成一次交易在自動模式下,策略模組將會介入交易行為:
- (1) 策略模組定時透過 MicroUSB 向 Host 端發送查詢目前價格、成交量、倉位損益等資訊
- (2) Host 端接收到 FPGA 的查詢後,將會透過 Binance API 取得對應的資訊
- (3) Host 端將資訊傳送到 FPGA, FPGA 根據策略模組的設定,決定是否要進行交易
- (4) 策略模組透過 MicroUSB 向 Host 端發送交易指令,完成一次自動交易

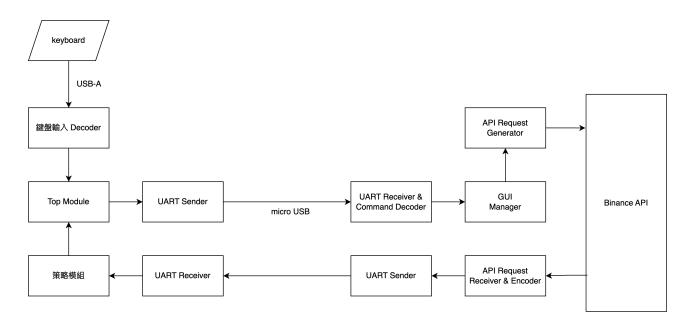


Fig.1 整體架構

2.2 FPGA 模組細節

Top Module

Top Module 負責串接並控制所有模組,並且內建一個 Queue,用來儲存準備要透過 UART 傳送的資料, 主要功能如下。

- 接收來自 Keyboard Decoder 的輸入
- 接收來自 FPGA 按鍵的輸入
- 將需要被發送的資料儲存到 Queue 中,並在空閒時透過 UART 傳送到 Host 端
- 接收來自自動交易模組的訊號,並將對應的 Binary Code 發送出去

Keyboard Decoder

- 讀取鍵盤輸入
- 支援 Enter, Backspace, Delete, 上下左右等按鍵
- 將輸入內容傳送至 Top Module

UART Module

UART (Universal Asynchronous Receiver/Transmitter) 每次能夠傳送 8 bits 的資料,在傳送之前,訊號會一直保持在高電位,當要傳送資料時,會將訊號變為低電位一個 clock cycle,代表開始傳輸,接著依序傳送 8 bits 的資料,最後再將訊號拉回高電位代表 stop bit 來表示傳輸結束,如下圖所示。

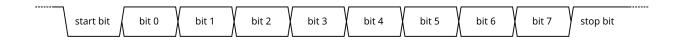


Fig. 2 UART 傳輸流程

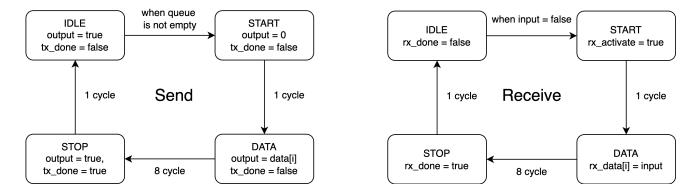


Fig. 3 UART State Diagram

為了避免有多組訊號同時需要被送出,在 UART 模組中內建了一個 Queue,用來儲存準備要被送出的資料。

Queue

與課堂中寫到的 Queue 相似,接收以下幾種參數:

- wen: 是否有新的資料要被寫入
- ren: 是否要從 Queue 中 pop 資料
- argc: 要被寫入的資料有幾個
- din1, din2, din3, din4: 要被寫入的資料
- dout: 被 pop 出來的資料
- empty, full: Queue 是否為空或滿

Top 模組會根據以下的行為,對 Queue 與 UART 端進行操作:

- 鍵盤輸入:向 UART Module 發送 0x01 的 prefix byte,並將鍵盤輸入的 ASCII Code 放入 Queue 中
- 買、賣、平倉: 向 UART Module 發送 0x02 (買)、0x03 (賣)、0x04 (平倉) 的 prefix byte, 並將交易 對編號 0x01 (BTC), 0x02 (ETH) 放入 Queue 中
- 當 clock counter 數到奇數秒,向 UART Module 發送 0x05 的 prefix byte,並將將交易對編號 0x01 (BTC), 0x02 (ETH) 放入 Queue 中,代表查詢近五分鐘的 K 棒資料
- 當 clock counter 數到偶數秒,向 UART Module 發送 0x06的 prefix byte,並將將交易對編號 0x01 (BTC), 0x02 (ETH) 放入 Queue 中,代表查詢該交易對目前倉位的損益

策略模組

策略模組主要會接收 UART Receiver 得到的資料,並進行停損停利以及買賣訊號的判斷。我們將這個過程分成了五個 State:

- State 0: 等待接收資料,當 input_done 訊號為 1 時,會判斷目前接收到的資料 (prefix byte)是什麼, prefix_byte 為 0x01 時代表接收到了 K 線的資料,進入到 State 1。0x02 則是接收到目前倉位的損益,進入到 State 3。
- State 1:接收 K 線資料,這個階段會接收五組的 K 線資料,每組資料包含以下資訊。在接收 80 byte 的資料後,進入 State 2。
 - timestamp: 8 bits,代表這組 K 線的時間戳
 - open_price: 24 bits, 代表這組 K 線的開盤價
 - high_price: 24 bits,代表這組 K 線的最高價
 - low_price: 24 bits, 代表這組 K 線的最低價
 - close_price: 24 bits,代表這組 K 線的收盤價
 - volume: 24 bits, 代表這組 K 線的成交量

- State 2:計算交易訊號,這個階段會計算出當前的 MA5 (近 5 分鐘的平均價格)、momentum (價格動量方向),並根據以上資料計算出買賣訊號:
 - 買入:目前價格大於 MA5、動量朝上、成交量增加百分之十、突破前 K 棒高點,這四個條件滿足其中三個以上時買入
 - 賣出:目前價格小於 MA5、動量朝下、成交量減少百分之十、突破前 K 棒低點,這四個條件滿足其中三個以上時賣出
- State 3:接收帳戶資料,這個階段會接收一個 8 bit 的有號整數,代表目前倉位的損益率,並進入 State 4。
- State 4:計算停損停利,這個階段會根據目前倉位的損益率,當損益率的絕對值超過 20% 時,會發出 平倉訊號。

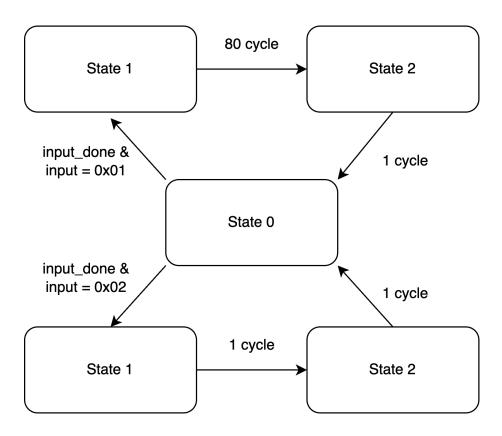


Fig. 4 Trading State Diagram

2.3 Host 端模組細節

UART Receiver & Command Decoder

這部分會接收由 FPGA 發送的資料,根據 prefix byte 來判斷接收到的指令類型是什麼後,根據接收到的第二個 byte 來判斷指令內容,並將這兩個資訊打包後,透過 websocket 傳送給 GUI。

GUI

GUI 會啟動一個終端機模擬器,模擬平常使用終端機打指令的場景,並將鍵盤輸入的內容顯示在終端機上,並將指令轉發給 API Request Generator,根據不同資料會分成兩種操作:

• 鍵盤輸入:由於 ASCII 本身不支援上下左右之類的按鍵,因此我額外指定了一些 Code 代表特殊操作:

- 0x01: UP: 切換到上一條指令

- 0x02: DOWN: 切換到下一條指令

- 0x03: LEFT: 游標左移

- 0x04: RIGHT: 游標右移

- 0x08: Backspace

- 0x7F: Delete

- 0x0D: Enter, 按下 Enter 後,會再進行一次 Command Decode,將輸入的資料轉為指定的指令格式,再傳送到 API Request Generator
- 買、賣、平倉:將 log 顯示在終端機模擬器中,並將指令透過 websocket 傳送到 API Request Generator 中

API Request Generator \ API Request Receiver

這裡將會接收 GUI 傳來的指令資訊,並將其轉換成對應的 API Request,包含以下幾種指令:

- 市價買入、市價賣出
- 限價買入、限價賣出
- 平倉
- 查詢近五分鐘的 K 棒資料
- 查詢目前倉位的損益
- 查詢目前倉位的資訊
- 更改槓桿倍數

以上的指令中,查詢近五分鐘的 K 棒資料以及查詢目前倉位的損益,是需要回傳給 FPGA 的,此時便會呼叫 UART 的 Sender,將 API 回傳的資料傳送給 FPGA:

- 查詢近五分鐘的 K 棒資料:將近五分鐘的 K 棒資料,每8個 byte 為一組,搭配 prefix byte 0x01 傳送給 FPGA
- 將目前倉位的損益,以 8 bit 的有號整數格式,搭配 prefix byte 0x02 傳送給 FPGA

2.4 實驗結果

在手動模式之下,透過 FPGA 上的按鈕來進行交易,能夠有效地將交易的時間,從原先使用 APP 的 1 2 秒縮短到不到半秒鐘即可成功下單。

而在自動模式之下,在完全不介入交易、完全透過 FPGA 判斷買賣的情況下,成功的完成數筆交易,並且具有一定的交易勝率

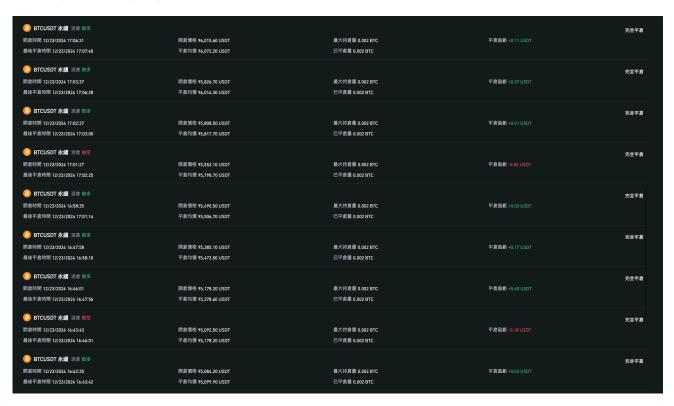


Fig.5 交易結果