

TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA

KHOA KHOA HỌC & KỸ THUẬT MÁY TÍNH



ĐỀ CƯƠNG LUẬN VĂN TỐT NGHIỆP

Phát triển công cụ dự đoán xu hướng
giá ngắn hạn các đồng tiền mật mã
bằng kỹ thuật học máy

SVTH:

Vũ Quang Nam

GVHD:

TS Nguyễn An Khương

Nguyễn Lê Thành

Ngày 29 tháng 10 năm 2018

Mục lục

| | |
|--|----------|
| Danh mục hình vẽ | 4 |
| 1 Giới thiệu | 1 |
| 1.1 Giới thiệu đề tài | 1 |
| 1.2 Mục tiêu và phạm vi đề tài | 1 |
| 1.2.1 Mục tiêu | 1 |
| 1.2.2 Phạm vi đề tài | 1 |
| 2 Tổng quan về lĩnh vực nghiên cứu | 3 |
| 2.1 Những yếu tố tác động đến giá trị đồng tiền mã hóa | 3 |
| 2.1.1 Cung và cầu của thị trường | 3 |
| 2.1.2 Tin tức trên các phương tiện thông tin đại chúng | 3 |
| 2.1.3 Quy định của chính phủ | 3 |
| 2.1.4 Chính sách của các tổ chức | 4 |
| 2.1.5 Các vấn đề kỹ thuật | 4 |
| 2.2 Nhu cầu sử dụng tiền mã hoá của mỗi hệ sinh thái | 4 |
| 3 Cơ sở lý thuyết | 5 |
| 3.1 Cây hồi quy và phân loại | 5 |
| 4 Phương pháp đề xuất | 7 |
| 4.1 Định nghĩa bài toán | 7 |
| 5 Chuẩn bị dữ liệu | 9 |
| 5.1 Mô tả dữ liệu | 9 |

Danh mục hình ảnh

Chương 1

Giới thiệu

1.1 Giới thiệu đề tài

Hiện nay trên thế giới đã có các mô hình dự đoán sử dụng hồi quy logistic (Logistic Regression), cây hồi quy và phân loại (CART), rừng ngẫu nhiên (Random Forest), mạng nơ-ron (Neural NetWork), máy vectơ hỗ trợ (SVM). Nhưng ở Việt Nam lại chưa có nhiều nghiên cứu về đề tài này. Vậy nên tôi quyết định chọn đề tài **Dự đoán xu hướng giá ngắn hạn các đồng tiền mật mã bằng kĩ thuật học máy**.

1.2 Mục tiêu và phạm vi đề tài

1.2.1 Mục tiêu

Mục tiêu của luận văn này là xây dựng một công cụ dự đoán xu hướng giá ngắn hạn các đồng tiền mật mã bằng kĩ thuật học máy. Dữ liệu đầu vào là các thông tin về lịch sử giá (TODO:các) đồng tiền ảo trong các phiên giao dịch.

1.2.2 Phạm vi đề tài

- Tìm hiểu và nghiên cứu về lý thuyết học máy thống kê (statistical machine learning)
- Xây dựng mô hình dự đoán về xu hướng tăng giảm, dự đoán giá của các đồng trong thời gian ngắn hạn.

Các đối tượng nghiên cứu trong đề tài:

- Các tài liệu liên quan tới lý thuyết thống kê hiện đại
- Các mô hình trong học máy: hồi quy logistic, rừng ngẫu nhiên, mạng nơ-ron
- Sử dụng ngôn ngữ Python, R và một số thư viện để hiện thực mô hình.

Chương 2

Tổng quan về lĩnh vực nghiên cứu

2.1 Những yếu tố tác động đến giá trị đồng tiền mã hóa

2.1.1 Cung và cầu của thị trường

Trong nguyên tắc chính của kinh tế nếu người ta mua một đồng tiền, giá trị của đồng tiền sẽ tăng lên và nếu người ta bán đồng tiền, giá sẽ giảm.

2.1.2 Tin tức trên các phương tiện thông tin đại chúng

Các sự kiện chính trị và kinh tế trên toàn thế giới ảnh hưởng đến cách mà con người phản ứng với các dự đoán giá, tin tức cảnh báo về rủi ro tác động chính lên cung-cầu.

2.1.3 Quy định của chính phủ

Có 4 cấp độ quản lý tiền ảo hiện nay đang được các nước thực thi, cụ thể:

- Cấm trên diện rộng.
- Cấm trong lĩnh vực tài chính ngân hàng (trong đó có Trung Quốc).
- Cảnh báo rủi ro đối với người sử dụng, đầu tư,.
- Chấp nhận như một phương tiện thanh toán (trong đó có Hàn Quốc, Nhật Bản và Mỹ).

cập nhật ngày 14/4/2018.

2.1.4 Chính sách của các tổ chức

Facebook, Google và Twitter đã ngăn chặn khách hàng và người dùng sử dụng dịch vụ cryptocurrency.

2.1.5 Các vấn đề kỹ thuật

Vì đồng tiền mã hóa có thể bị hack thành công vào tài khoản hoặc tấn công máy chủ, có thể làm giảm tỷ giá hối đoái, dẫn đến giá giảm.

2.2 Nhu cầu sử dụng tiền mã hoá của mỗi hệ sinh thái

- Số thành viên tham gia vào hệ sinh thái (Số người đến khu vui chơi mua vé tham gia các trò chơi trong đó bằng tiền A).
- Số lượng dịch vụ trong hệ sinh thái (Khu vui chơi có càng nhiều trò chơi thì nhu cầu sử dụng tiền A càng tăng); Và các nền tảng như Ethereum luôn mở cho các đối tác tạo các dịch vụ gia tăng trên đó giống như khu vui chơi cho phép đối tác bên ngoài vào tổ chức trò chơi ở trong.
- Số người đầu cơ: Những người nhận thấy nhu cầu tiền mã hoá của một hệ sinh thái tăng dần sẽ mua để nắm giữ chờ tăng giá thì bán ra. (Giống như phe vé bóng đá ngày trước mua vé chờ sát trận nhu cầu tăng vọt thì bán ra. Khu vui chơi thì ít có nhóm này vì lượng vé không bị giới hạn).
- Số người bán bên ngoài chấp nhận tiền mã hoá: Một số người bán nhận thấy tính thanh khoản của tiền mã hoá và giá trị tăng dần của nó nên đã chấp nhận khách hàng thanh toán các hàng hoá dịch vụ của mình bằng loại tiền này (Nhà hàng bên cạnh khu vui chơi có thể chấp nhận khách hàng thanh toán bằng tiền A).

Chương 3

Cơ sở lý thuyết

3.1 Cây hồi quy và phân loại

Cây hồi quy và phân loại (CART) là một cây quyết định nhị phân được đề xuất bởi Breiman [23].

Cấu trúc cây cơ bản: CART tạo ra các cây chỉ có phân chia nhị phân.

Tiêu chí tách: CART sử dụng chỉ số Gini để làm tiêu chí tách với mô hình phân loại. Gọi $RF(C_j, S)$ biểu diễn tần suất xuất hiện của lớp C_j trong các phần tử của tập S . Chỉ số Gini được xác định bằng công thức:

$$I_{gini}(S) = 1 - \sum_{j=1}^x RF(C_j, S)^2$$

Sau khi tập S được chia thành nhiều tập con S_1, S_2, \dots, S_t , bởi phép chia B , độ lợi thông tin $G(S, B)$ được tính bằng công thức:

$$G(S, B) = I(S) - \sum_{i=1}^t \frac{|S_i|}{|S|} I(S_i)$$

Ta chọn phép chia B nào làm tối đa hóa độ lợi $G(S, B)$. Sau đó CART sẽ xây dựng các mô hình trên các tập S_i . Một cây phân loại sẽ dự đoán phân phối của một mẫu trên một lớp nhất định. Hiệu quả của mỗi cây phân loại sẽ được tính dựa trên sai số toàn phương trung bình. Với mỗi lớp j , gọi $C_j(e)$ là chỉ báo có giá trị bằng 1 nếu mẫu e thuộc lớp j và

bằng 0 nếu không. Sai số toàn phương trung bình MSE được tính bằng công thức:

$$MSE = E_e \left[\sum_{j=1}^x (C_j(e) - P_j(e))^2 \right]$$

với kì vọng trên toàn bộ các mẫu, $P_j(e)$ đại diện cho xác suất mẫu e thuộc lớp j . Đối với cây hồi quy, độ lệch $R(S_i)$ là sai số toàn phương trung bình:

$$R(S) = \frac{1}{n} \sum_i (y_i - h(t_i))^2$$

với y_i là giá trị thực của biến mục tiêu trong mẫu t_i và $h(t_i)$ là giá trị dự đoán của mô hình.

Cắt tỉa: Cả cây hồi quy và phân loại đều dùng chung một phương pháp gọi là *tối thiểu hóa độ phức tạp*. Phương pháp này giả sử rằng sai số dự đoán của cây tăng tuyến tính với số nút lá. Giá trị sai số của một cây con được tính bằng tổng của hai tham số: Độ lệch của mô hình và số lá nhân với giá trị phức tạp α :

$$R_\alpha = R(T) + \alpha \cdot \text{số lá}$$

Chương 4

Phương pháp đề xuất

4.1 Định nghĩa bài toán

Chương 5

Chuẩn bị dữ liệu

5.1 Mô tả dữ liệu

Bibliography

- [1] L. Breiman, J. Friedman, C. J. Stone, and R. A. Olshen. (1984). *Classification and regression trees*. CRC press.