

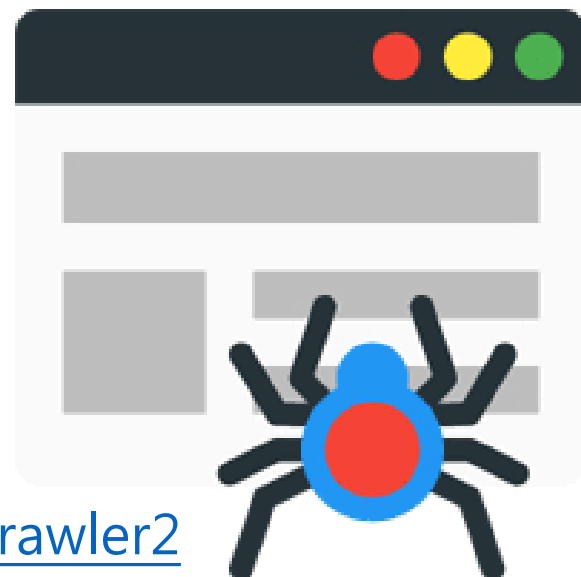
Python爬蟲實作(四)

虛擬貨幣抓取 及區塊鏈介紹

主講人：陳東笙

程式碼：

<https://github.com/dong945/Python-Crawler2>



About Me

陳東笙 Chen, Tung-Sheng

- Currently
 - 安泰商業銀行-資訊服務部
- Experience
 - 關貿網路-區塊鏈技術科
 - 元大商業銀行-資訊技術部
 - 大眾商業銀行-資訊技術處
- Education
 - 高應大電機系碩專班
 - 雲科大電機系控制組
 - 高雄工專電機科儀控組
- Current Research
 - FinTech
 - Blockchain
 - Big Data, Machine Learning



免責聲明

以下分享內容
純為社團交流活動
無從事任何商業行為

注意事項：

簡報內容截錄自網路及參考書籍
並未取得作者授權，故僅供會中討論
請勿散佈，以免侵犯作者權利

爬蟲應有的道德

- ◆ 不告而取謂之『偷』
- ◆ 尊重智慧財產，不作商業用途
- ◆ 做好偽裝，保護自己
- ◆ 避免過度抓取，影響網站運作

重要事情要說三遍

Bitcoin \neq Blockchain

Bitcoin \neq Blockchain

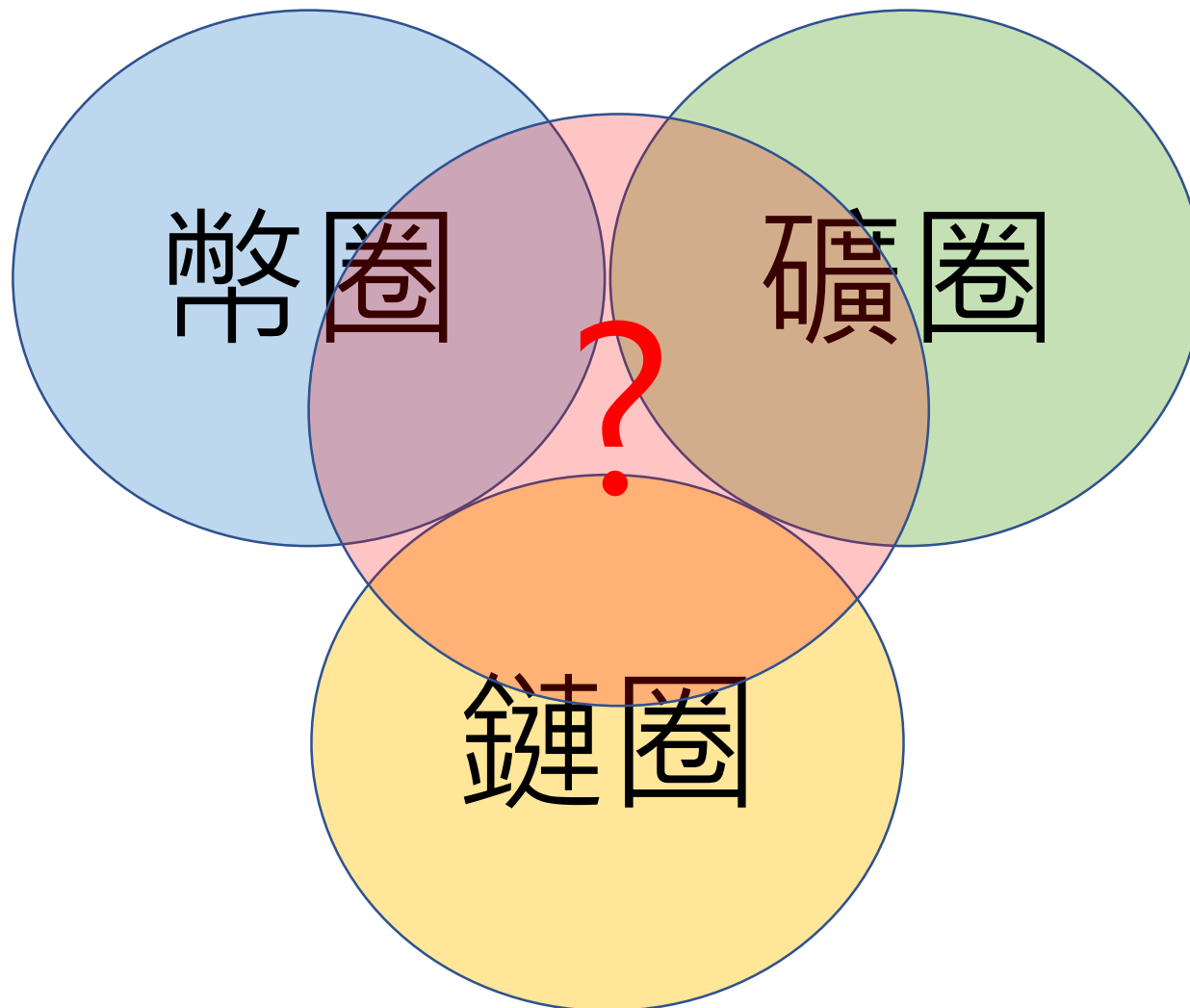
Bitcoin \neq Blockchain

比特幣 \neq 區塊鏈

比特幣 \neq 區塊鏈

比特幣 \neq 區塊鏈

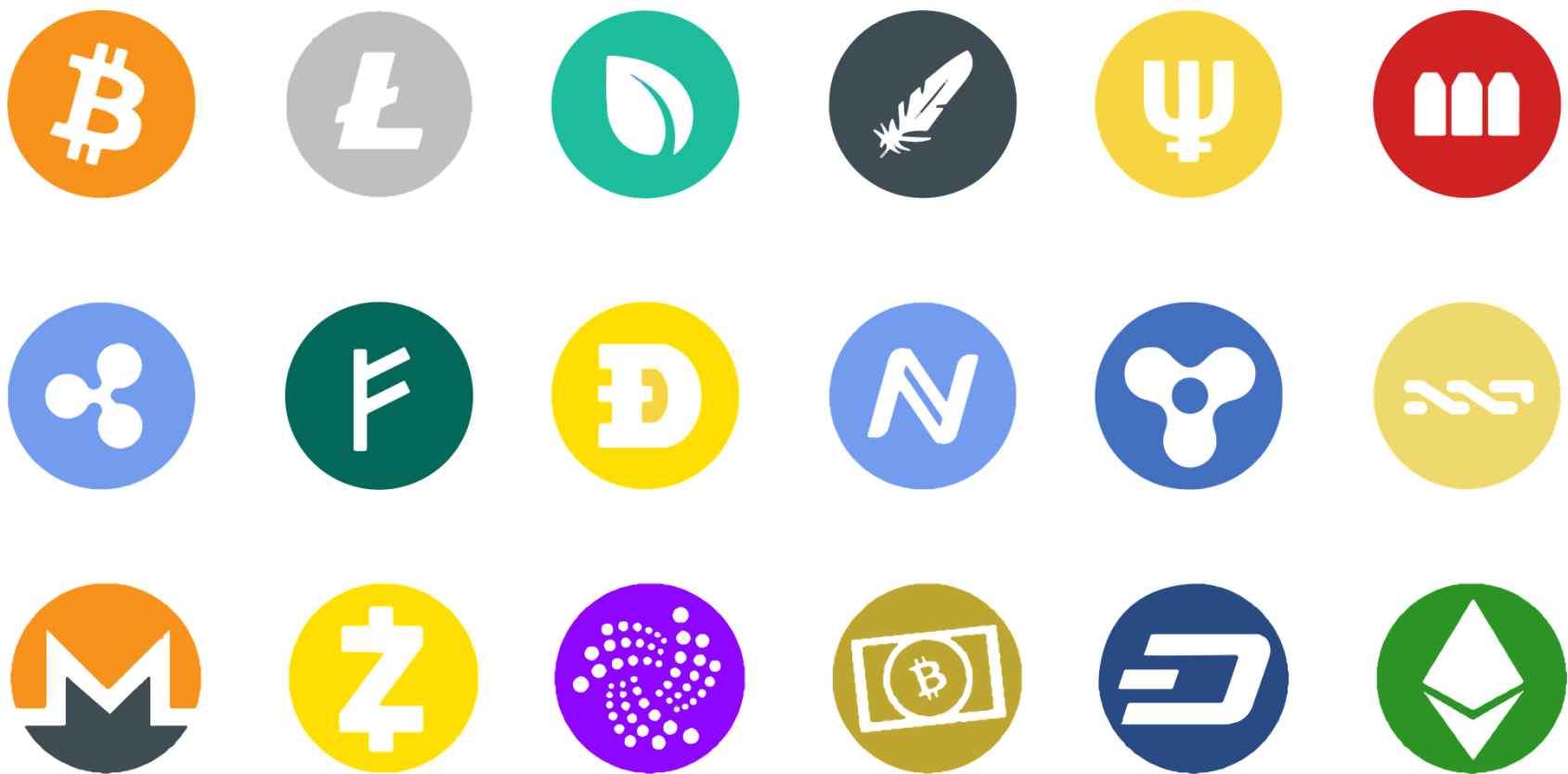
你是那一圈？



比特幣生態圈



數位貨幣、加密貨幣、虛擬貨幣 傻傻分不清



DEMO

抓取總市值 前100名的虛擬貨幣

法幣的定義

<https://zh.wikipedia.org/wiki/法定貨幣>

法定貨幣（英語：Fiat Money），簡稱**法幣**，是政府發行的紙幣。依靠政府的法令使其成為合法通貨的貨幣。

發行法定貨幣的國家或銀行，會將其法定貨幣與一種或數種外幣掛鉤，並以政府外匯儲備維持其匯價在一定的水平。



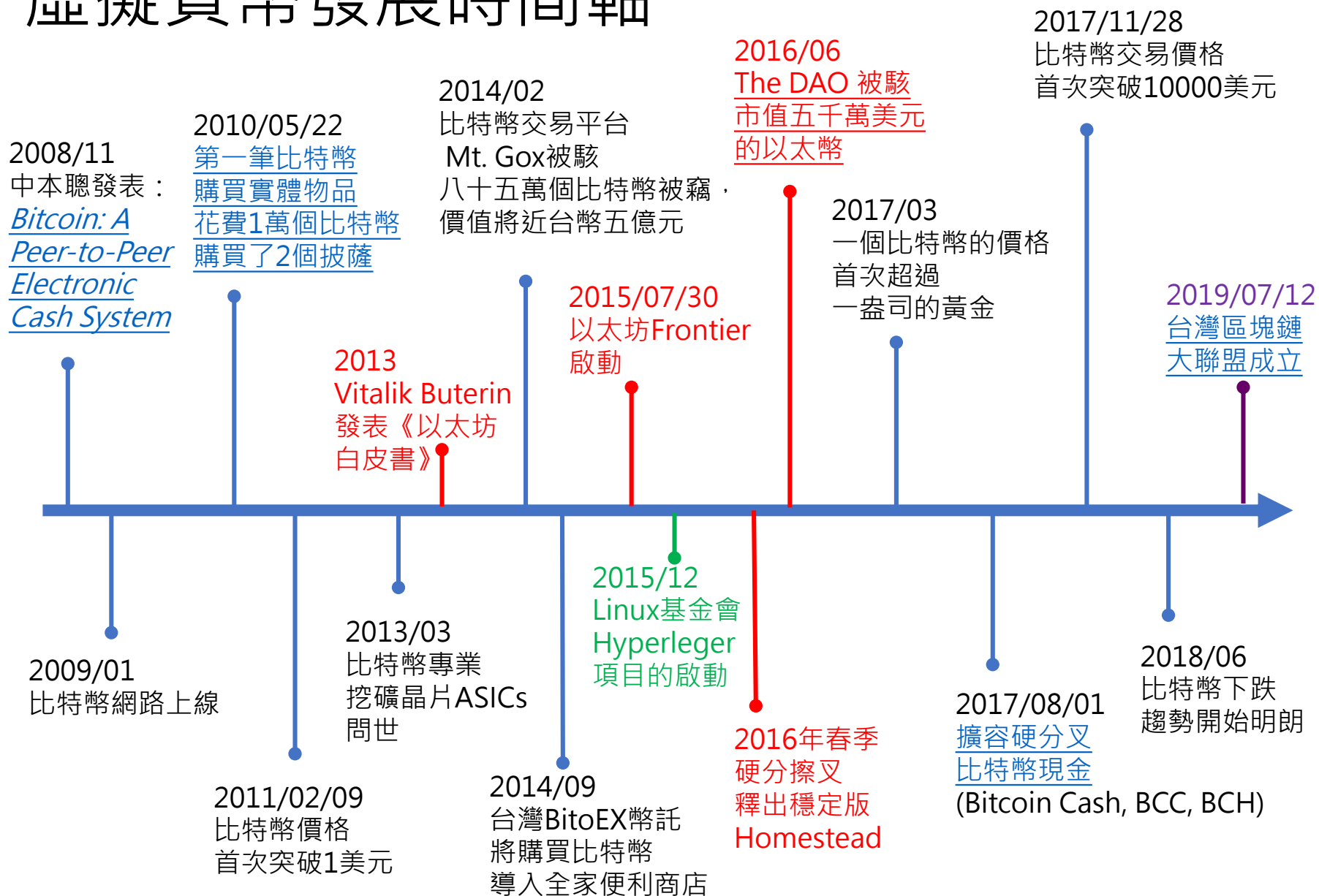


印有14個0的辛巴威幣

一億辛巴威元可以買3顆雞蛋



虛擬貨幣發展時間軸



比特幣(BTC) 以太幣(ETH) 瑞波幣(XRP) 萊特幣(LTC)



區塊鏈的特性

- 去中心化
- 加密
- 不可竄改
- 可追蹤

<https://www.youtube.com/watch?v=bBC-nXj3Ng4>

<https://www.blockchain.com/>

區塊的容量大小(Block Size)

交易數量(Transaction Counter)

交易資訊(Transaction)



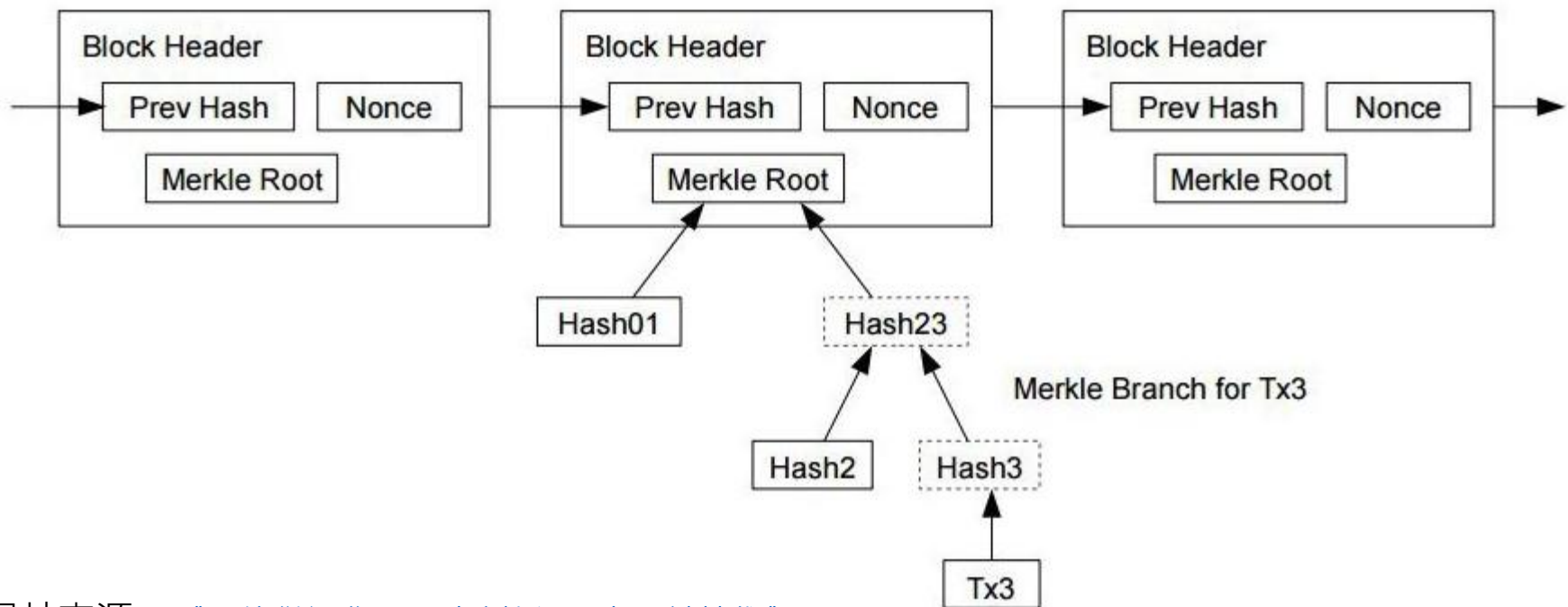
區塊頭固定80Bytes，包含有：

第一組32Bytes的Hash值(Previous Block Header Hash)

第二組為中繼資料，由Difficulty Target、

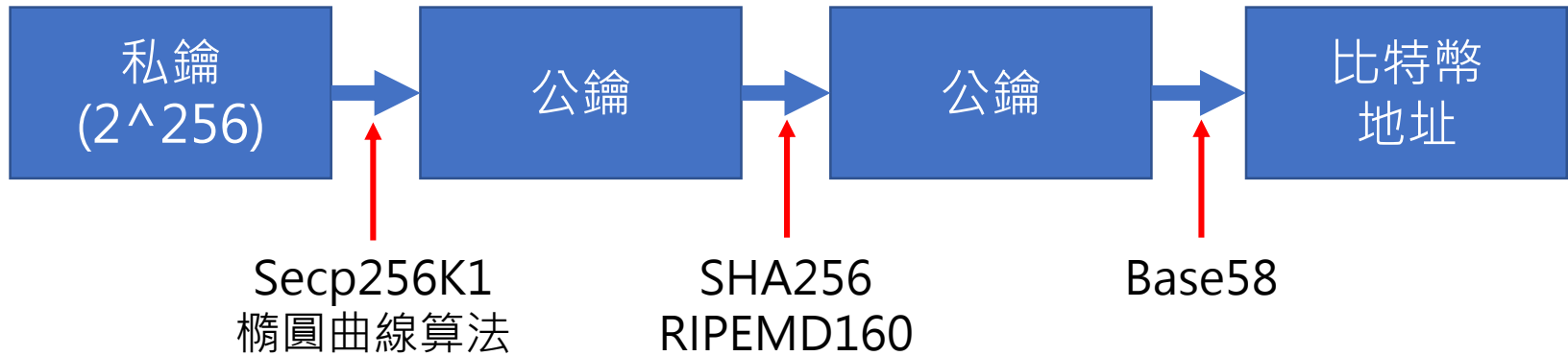
Timestamp及Nonce值所組成

第三組為彙整多筆交易紀錄的資料結構Merkle Tree Root

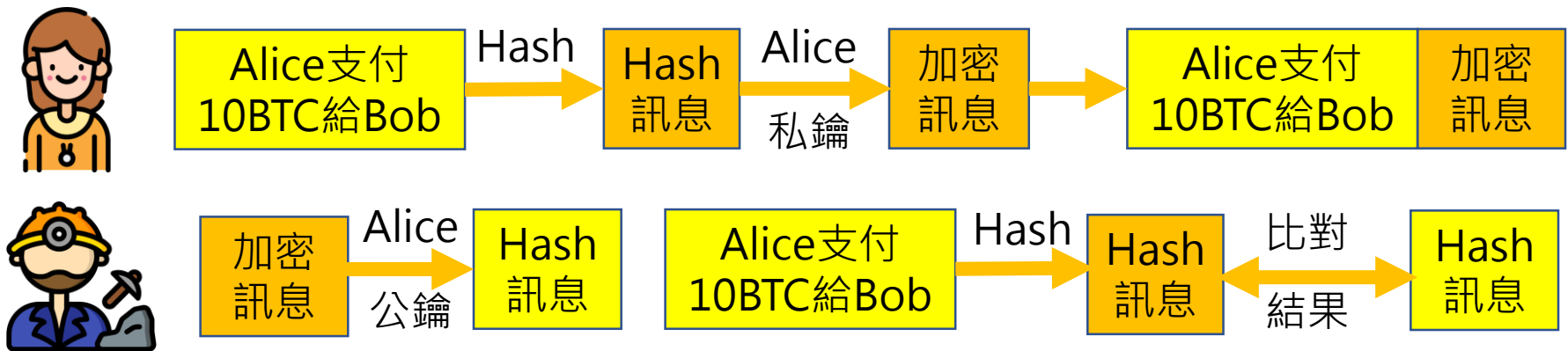


圖片來源：[《區塊鏈運作原理大剖析：5大關鍵技術》](#)

比特幣非對稱加密機制



橢圓曲線簽名與驗證簽名



DEMO

查看區塊0及區塊結構 抓取交易資訊

比特幣區塊鏈的特性

- ★採用工作量證明機制(Proof of Work, POW)
- ★每產生2016個區塊會調整一次難度，
以每10分鐘產生一區塊估算，
大約是每兩周會調整一次Difficulty
- ★每筆交易採橢圓曲線數位簽章演算法加密
- ★ Hashcash演算法及多種Hash函數確保資料不被竄改
- ★經由Merkle Tree將大量訊息縮短成一個Hash值
- ★用時間戳伺服器 (Timestamp Server) 確保區塊序列

※時間戳是指格林威治時間1970年01月01日 00時00分00秒起至現在的總秒數

難度係數調整公式

每10分鐘出塊一次，

每2016個區塊調整難度係數一次

$$D_{new} = D_{old} * \left(\frac{\text{Actual Time of Last 2016 Blocks}}{2016 * 10 \text{ minutes}} \right)$$

比特幣的交易速度 = 7 tps(每秒7筆)

$$1024000(1M)/250B(\text{一笔交易基本大小})/600s(10minutes)=6.6 \text{ tps} \approx 7 \text{ tps}$$

比特幣為通貨緊縮

比特幣具有總量有限，

前4年總額將產生10500000BTC，

每隔4年產出數額減半，

在第4年至第8年會產生5250000BTC，

第8至12年則只有2625000BTC，如此類推。

到最後，

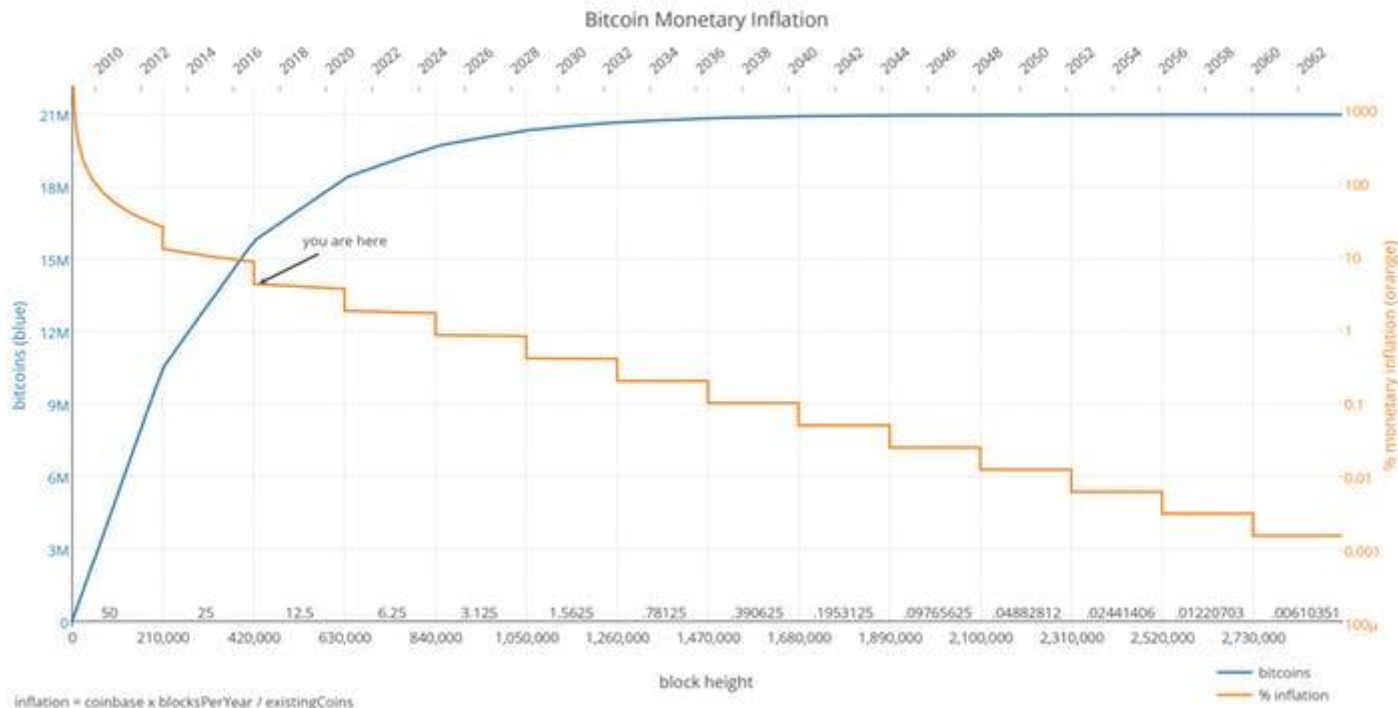
總共產生的比特幣數量為接近**21000000BTC**。

比特幣如何產生

2009/01/03，中本聰挖出第一個比特幣區塊，
創建了首批 50 枚比特幣。

每隔 210000 個區塊，獎勵就會減少一半。

在 2016 年 7 月，獎勵已經減至 12.5 個比特幣。
最後一枚比特幣將在 2140 年 5 月份被挖出來。

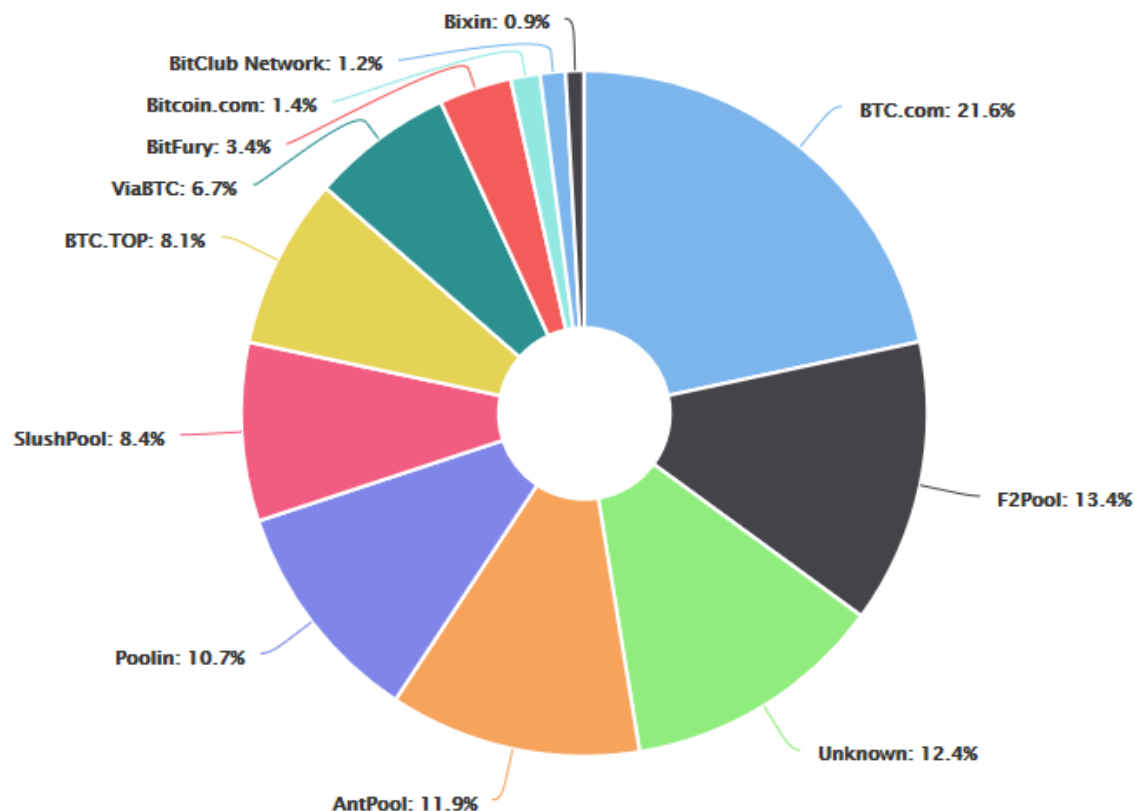


DEMO

查看區塊高度
抓取各種虛擬貨幣

比特幣礦池分佈

<https://www.blockchain.com/zh-tw/pools>



目前全球算力較大的礦池有比特礦池（BTC Pool）、魚池（F2Pool）、蟻池（AntPool）、幣印（Poolin）、Slushpool、ViaBTC等，其中僅前五大礦池的算力就超過全網算力的65%。除了slushpool外，其餘礦池都來自中國。

拜占庭將軍問題(Byzantine Generals Problem)

古代東羅馬帝國的帝都，

一組拜占庭將軍分別各率領一支軍隊共同圍困一座城市。

各支軍隊的行動策略限定為進攻或撤離兩種。

因為部分軍隊進攻部分軍隊撤離可能會造成災難性後果，

因此各位將軍必須通過投票來達成一致策略，

即所有軍隊一起進攻或所有軍隊一起撤離。

51%算力攻擊

“51%算力攻擊” 是指在控制了比特幣全網的51%算力之後，用這些算力來重新計算已經確認過的區塊，使得區塊鏈變得可以被篡改。

Facebook Libra



<https://nextandnexus.com/libra/>

<https://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5095751>

參考資料：

iThome『區塊鏈』專題：

<https://www.ithome.com.tw/article/105368>

CoinGecko(幣虎)：

<https://www.coingecko.com/zh-tw>

Blockchain.info：

<https://www.blockchain.com/>

iThome 鐵人幫幫忙：

<https://ithelp.ithome.com.tw/articles/10192847>

施威銘研究室。《Python技術者們實踐!》。
旗標出版